

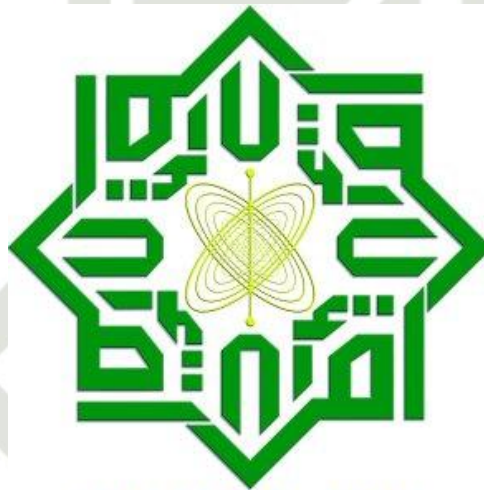


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* SMARTPHONE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA SISWA

SKRIPSI



UIN SUSKA RIAU

OLEH:

PUTRI WARDATUL WAHIDAH

11561204266

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU**

2019



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* SMARTPHONE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA SISWA

SKRIPSI

Disusun Guna Memenuhi Persyaratan
Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Satu Psikologi



OLEH:

PUTRI WARDATUL WAHIDAH

11561204266

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU**

2019

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE SMARTPHONE
DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA SISWA**

Disusun Oleh :

PUTRI WARDATUL WAHIDAH
NIM. 11561204266

SKRIPSI

Telah diterima dan disetujui untuk dimunaqasyahkan

Dalam sidang panitia ujian Srata Satu (S1)

Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 20 Desember 2019

PEMBIMBING


RENI SUSANTI, S.Psi., M.Psi., Psikolog

NIP. 19760824 200710 2 006

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menjiplak sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi yang ditulis oleh :

Nama Mahasiswa : PUTRI WARDATUL WAHIDAH

NIM : 11561204266

Judul Skripsi : Hubungan Antara Kecanduan Game Online Smartphone dengan Perilaku Agresif pada Siswa.

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan disetujui untuk memenuhi sebagian dari syarat - syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Psikologi. Diuji pada :

Hari / Tanggal : Jumat / 27 Desember 2019

Bertepatan dengan : 1 Jumadil Awal 1441 H

TIM PENGUJI

Ketua,

Sri Wahyuni, MA., M.Psi
NIP. 198006162006042002

Sekretaris,

Reni Susanti, M.Psi., Psikolog
NIP. 197608242007012006

Penguji I,

Ikhwanisyifa, M.Psi., Psikolog
NIP. 198604272015032005

Penguji II,

Liliza Agustin, M.Psi., Psikolog
NIP. 130617122



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MOTTO

“Ketahuilah! Sesungguhnya manusia itu amat melampaui batas”

(Al-‘Alaq: 6)

“Kebahagiaan hanya kita yang bisa membuatnya”
(Putri Wardatul Wahidah)

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji dan syukurku kepada Mu ya Allah SWT atas salah satu nikmat Mu dengan terselesaikannya karya yang luar biasa ini bagi saya. Shalawat beriring salam serta keselamatan selalu terlimpah kepada Rasulullah Muhammad SAW sebagai suri tauladan yang berakhlak mulia.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada :

*Kedua Orangtuaku, nenekku dan kakekku sebagai hadiah untuknya yang telah melahirkan dan membesarkan ku dengan penuh kasih sayang..
Cintaku padamu takkan pernah hilang dari jiwa dan ragaku....*

*Kakak dan abangku
Terima kasih atas masukan dan motivasi yang telah Menghantarkanku pada sebuah cita-cita dan masa depan.*

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya setiap saat, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal yang berjudul “**Hubungan Antara Kecanduan Game Online Smartphone Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa**”. Shalawat serta salam peneliti limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, atas segala perjuangannya sehingga kita dapat merasakan indahnya hidup di bawah naungan Islam.

Terselesaikannya proposal ini tidak luput dari bantuan pihak luar, oleh karena itu, izinkanlah peneliti mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Ahmad Mujahidin, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Prof. Dr. Hairunnas, M. Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Dr. Yasmaruddin Bardansyah, Lc. MA selaku Wakil Dekan I, Bapak Dr. Dra. Zulhidah, M.Pd selaku Wakil Dekan II, Bapak Dr. Dra. Hj. Nurhasnawati, M.Pd selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Terimakasih tiada terhingga kepada ibu Reni Susanti, S. Psi., Psikolog, selaku penasehat akademik dan dosen pembimbing yang telah memberi arahan dan bimbingan yang sangat berarti dengan segenap kesabarannya,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan maksimal.. Terimakasih atas masukan dan saran yang telah diberikan demi kemajuan proposal ini yang selalu sabar dalam menghadapi perilaku mahasiswanya, memberikan nasehat-nasehat yang baik tidak hanya dalam bidang akademik dan juga selalu memotivasi agar menjadi individu yang lebih baik lagi.

5. Terimakasih tiada terhingga kepada penguji 1 ibu Ikhwanisifa, M.Psi, Psikolog dan penguji 2 ibu Liliza Agustin, M.Psi, Psikolog telah membantu saya dalam mengerjakan skripsi ini dan memberikan arahan kepada mahasiswanya.
6. Terimakasih banyak kepada seluruh Dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah banyak memberi bantuan, bimbingan, dan ilmu yang sangat bermanfaat bagi peneliti selama masa perkuliahan dan untuk masa yang akan datang.
7. Terimakasih yang teramat banyak kepada Ayahanda Mukchlis dan Ibunda Hamidah tersayang yang selalu memberikan dukungan moril dan materil, mendoakan keberhasilan anak-anaknya dan menjadi panutan dan motivasi dalam hidup peneliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan proposal ini.
8. Terimakasih yang terkhusus buat nenekku Hartiah dan kakekku Hamid tersayang yang selalu memberikan dukungan moril dan materil, mendoakan keberhasilan cucu-cucunya dan menjadi panutan dan motivasi dalam hidup peneliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini. Di tambah lagi bahwa beliau sebagai orang tuaku yang kedua yang sangat sayang kepadaku.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. Untuk kakak Rezki Lestari ananda, abang ipar Rio Yuriadi dan abang Fiqhri Mulianda Putra dan Keluagaku yang tercinta. Terimakasih atas semangat dan dukungan yang telah diberikan kepada peneliti.

10. Terimakasih untuk teman-teman Suci harianti dan Hayati Rahmah tersayang yang telah memotivasi peneliti untuk semangat kuliah dan selalu mengingatkan selama masih di kampus.

11. Terimakasih kepada kawan-kawan psikologi B 15, Reni, Ica, Dela, Nil, dan Ijul terimakasih atas semangat yang diberikan kepada peneliti.

12. Terimakasih kepada seluruh keluarga besar Fakultas Psikologi bagian Akademik, Umum, Tata Usaha, Perpustakaan, dan yang lainnya. Terimakasih telah memberi bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.

Sesungguhnya kesempurnaan hanya milik Allah. Meskipun proposal ini dibuat dengan segenap daya dan upaya, tentunya masih ada kekurangan. Oleh karena itu dengan kelapangan hati penulis menerima kemungkinan adanya kritikan dan saran dari pembaca. Penulis berharap semoga proposal ini dapat bermanfaat khususnya bagi civitas akademika Fakultas Psikologi serta bagi siapa saja yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pekanbaru, April 2019

Putri Wardatul Wahidah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Keaslian Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian	10
1. Manfaat Teoritis	10
2. Manfaat Praktis	10

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Perilaku Agresif.....	11
1. Definisi Perilaku Agresif.....	11
2. Jenis-Jenis Perilaku Agresif	12
3. Aspek-Aspek Perilaku Agresif.....	13
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Terjadinya Perilaku Agresif	14
B. Kecanduan <i>Game Online Smartphone</i>	16
1. Definisi Kecanduan <i>Game Online Smartphone</i>	16
2. Kriteria Kecanduan <i>Game Online Smartphone</i>	18
C. Kerangka Berpikir.....	19
D. Hipotesis.....	22

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	23
B. Identifikasi Variabel Penelitian	23
1. Variabel Penelitian	23
C. Definisi Operasional.....	23
1. Perilaku Agresif.....	23
2. Kecanduan <i>game online smartphone</i>	24
D. Subjek Penelitian	25
1. Populasi Penelitian.....	25
2. Sampel Penelitian.....	26
3. Teknik Sampling	26



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Metode Pengumpulan Data	27
1. Alat Ukur.....	27
a. Skala Perilaku Agresif.....	27
b. Skala Kecanduan <i>Game Online Smartphone</i>	29
F. Validitas dan Reliabilitas.....	30
1. Uji Coba Alat Ukur	30
2. Uji Validitas.....	31
3. Uji Daya Beda Aitem	31
4. Reliabilitas.....	35
G. Teknik Analisis Data	36
H. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian	37
B. Hasil Penelitian	37
1. Gambaran Umum Subjek Penelitian	37
2. Deskripsi Kategorisasi Data	38
3. Uji Asumsi.....	42
4. Uji Hipotesis.....	44
C. Pembahasan.....	48

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	54
B. Saran.....	54

DAFTAR PUSTAKA.....	56
---------------------	----

LAMPIRAN

UIN SUSKA RIAU

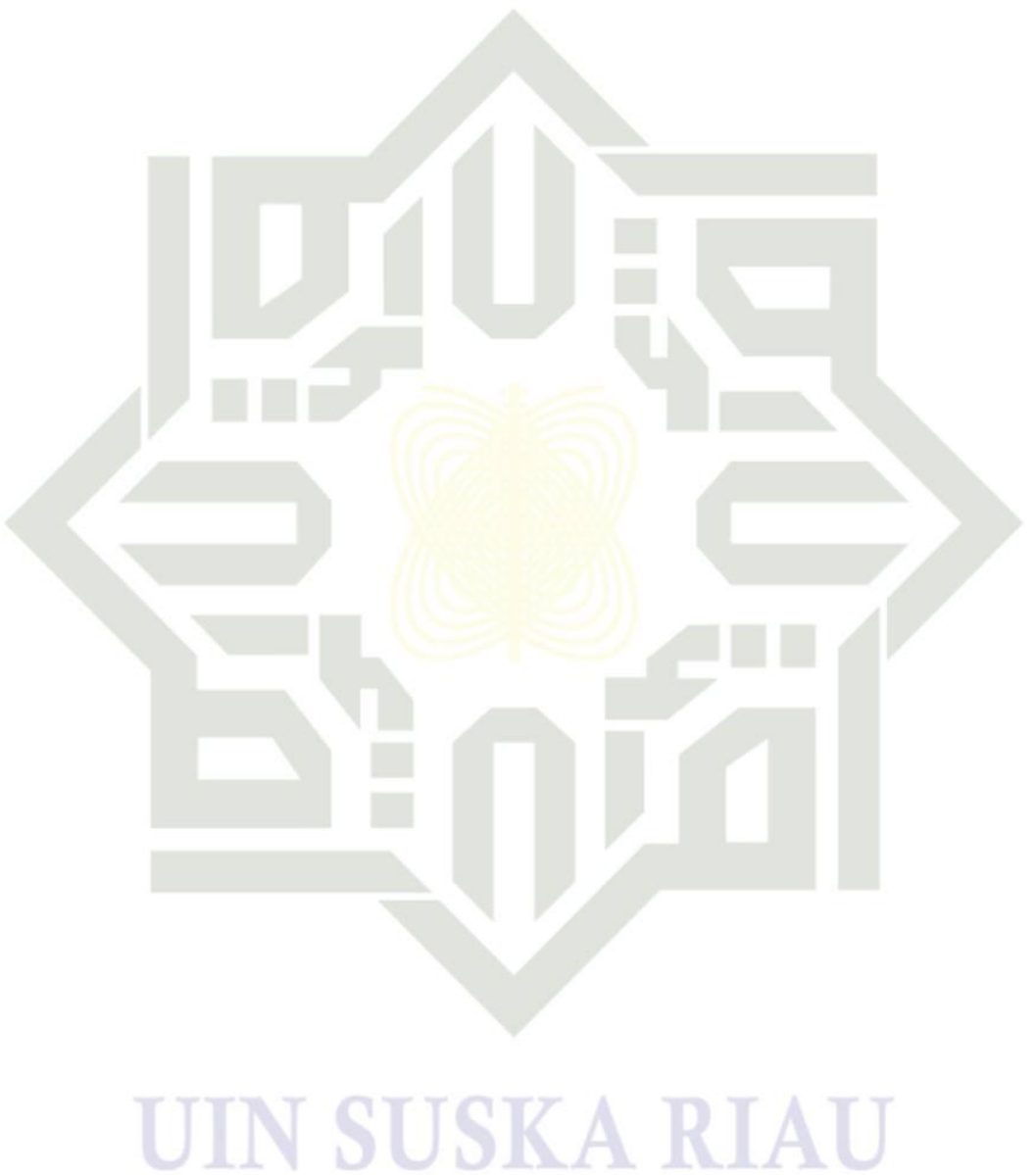
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Gambaran Populasi Penelitian MTsN 1 Kampar	25
Tabel 3.2	: <i>Blueprint</i> Skala Perilaku Agresif (untuk <i>Try Out</i>)	29
Tabel 3.3	: <i>Blueprint</i> Skala kecanduan <i>game online smartphone</i> (untuk <i>Try Out</i>)	30
Tabel 3.4	: <i>Blueprint</i> Skala Perilaku Agresif (Setelah <i>Try Out</i>)	32
Tabel 3.5	: <i>Blueprint</i> Skala kecanduan <i>game online smartphone</i> (Setelah <i>Try Out</i>)	33
Tabel 3.6	: <i>Blueprint</i> Skala Perilaku Agresif (Untuk Penelitian).....	34
Tabel 3.7	: <i>Blueprint</i> Skala kecanduan <i>game online smartphone</i> (Untuk Penelitian)	34
Tabel 3.8	: Hasil Uji Reliabilitas.....	35
Tabel 3.9	: Jadwal Pelaksanaan Penelitian	36
Tabel 4.1	: Gambaran Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin.....	37
Tabel 4.2	: Gambaran Subjek Berdasarkan Waktu Bermain <i>Game Online Smartphone</i>	38
Tabel 4.3	: Norma Kategorisasi Perilaku Agresif	39
Tabel 4.4	: Norma Kategorisasi Kecanduan <i>Game Online Smartphone</i>	39
Tabel 4.5	: Gambaran Hipotetik dan Gambaran Empirik Variabel Perilaku Agresif	40
Tabel 4.6	: Kategorisasi Variabel Perilaku Agresif	40
Tabel 4.7	: Gambaran Hipotetik dan Gambaran Empirik Variabel Kecanduan <i>Game Online Smartphone</i>	41
Tabel 4.8	: Kategorisasi Variabel Kecanduan <i>Game Online Smartphone</i>	41
Tabel 4.9	: Uji Normalitas	43
Tabel 4.10	: Uji Linearitas	44
Tabel 4.11	: Hasil Uji Hipotesis.....	45
Tabel 4.12	: Nilai Koefisien B, <i>Cross Product</i> , Regresi serta Sumbangan Efektif Kecanduan <i>Game Online Smartphone</i> Terhadap Perilaku Agresif..	45

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.13 : Sumbangan Efektif Kecanduan *Game Online Smartphone* Terhadap Perilaku Agresif47





DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Validasi Alat Ukur
Lampiran B	Skala <i>Try Out</i>
Lampiran C	Tabulasi Data Mentah <i>Try Out</i>
Lampiran D	Uji Reliabilitas
Lampiran E	Skala Penelitian
Lampiran F	Tabulasi Data Penelitian
Lampiran G	Uji Asumsi
Lampiran H	Uji Hipotesis
Lampiran I	Sumbangan Efektif
Lampiran J	Google Form
Lampiran K	Surat Keterangan Penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE SMARTPHONE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA SISWA

Putri Wardatul Wahidah

(wardatulputri.pw@gmail.com)

Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Karim Riau

ABSTRAK

Perilaku agresif merupakan bentuk perilaku yang ditunjukkan untuk melukai baik secara fisik maupun secara verbal. Salah satu faktor dari munculnya perilaku agresif adalah proses belajar yang dilakukan saat bermain *game online smartphone*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online smartphone* dengan perilaku agresif pada siswa. Sampel pada penelitian adalah siswa MTsN 1 Kampar, jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 42 siswa yang didapat dengan menggunakan teknik *Purposive sampling*. Data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan Skala Kecanduan *Game Online Smartphone* (DSM-V) dan Skala Perilaku Agresif (Buss & Perry, 1992). Data dianalisis dengan menggunakan Analisis *Person Product Moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online smartphone* dengan perilaku agresif dengan nilai $R = 0,603$ dan $sig = 0,000$ ($p < 0,01$). Hal ini berarti hipotesis diterima artinya, terdapat hubungan antara kecanduan *game online smartphone* dengan perilaku agresif pada siswa. Selain itu dengan melihat R^2 maka sumbangan efektif kecenderungan kecanduan *game online smartphone* dengan perilaku agresif adalah 55,1%. Penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran siswa akan dampak negatif bermain *game online* terhadap perilaku yang membuat siswa mudah menunjukkan perilaku agresif, sehingga dianjurkan kepada siswa untuk mengurangi intensitas bermain *game online smartphone* sebagai upaya untuk mengurangi tingkah perilaku agresif.

Kata Kunci: Kecanduan *Game Online Smartphone*, Perilaku Agresif

RELATIONSHIP BETWEEN THE ADDICTION OF SMARTPHONE ONLINE GAMES WITH AGGRESSIVE BEHAVIOR IN STUDENTS

Putri Wardatul Wahidah

(wardatulputri.pw@gmail.com)

Faculty of Psychology, Sultan Syarif Karim State Islamic University, Riau

ABSTRACT

Aggressive behavior is a form of behavior that is shown to hurt both physically and verbally. One factor in the emergence of aggressive behavior is the learning process carried out while playing smartphone online games. This study aims to determine the relationship between addiction to smartphone online games with aggressive behavior in students. The sample in this study were students of MTsN 1 Kampar, the number of samples in this study were 42 students obtained using purposive sampling technique. The research data was obtained using the Smartphone Online Game Addiction Scale (DSM-V) and Aggressive Behavior Scale (Buss & Perry, 1992). Data were analyzed using Person Product Moment Analysis. The results showed that there was a significant relationship between online gaming smartphone addiction with aggressive behavior with a value of $R = 0.603$ and $\text{sig} = 0,000$ ($p < 0.01$). This means that the hypothesis is accepted, meaning that there is a relationship between online gaming smartphone addiction and aggressive behavior in students. In addition, by looking at R squared, the effective contribution of the tendency of online gaming addictions to smartphones with aggressive behavior is 55.1%. This research is expected to foster students' awareness of the negative impact of playing online games on behavior that makes it easy for students to show aggressive behavior, so it is recommended to students to reduce the intensity of playing smartphone online games in an effort to reduce the behavior of aggressive behavior.

Keywords: Smartphone Online Game Addiction, Aggressive Behavior



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saifur Kasim Riau

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Siswa MTS/SMP merupakan masa remaja yang disebut juga sebagai masa perhubungan atau masa peralihan antara masa anak-anak dengan masa dewasa. Masa remaja merupakan masa yang sangat dinamis dalam tahap kehidupan manusia yang ditandai dengan berbagai percepatan bagi individu yang bersangkutan, baik dalam perkembangan fisik, biologis, kognitif, dan sosioemosional yang dimulai pada rentang usia 10 sampai 13 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai 22 tahun (Santrock, 2007). Ali dan Asrori (2011) mengatakan bahwa pada masa ini, remaja mengalami perkembangan mencapai kematangan fisik, mental, sosial dan emosional. Umumnya, masa ini berlangsung sekitar umur 13 tahun sampai umur 18 tahun, yakni masa anak duduk di bangku sekolah menengah. Masa ini biasanya dirasakan sebagai masa sulit, baik bagi remaja sendiri maupun bagi keluarga atau lingkungannya.

Trisnawari (2014) mengatakan bahwa keadaan remaja di Indonesia pada saat ini sangat memprihatinkan. Hal tersebut dapat dilihat dari kondisi remaja saat ini yang cenderung lebih bebas dan jarang memperhatikan nilai moral yang terkandung dalam setiap perbuatan yang dilakukan. Menurut Santrock (2007) remaja mempunyai sifat yang cenderung lebih agresif, emosi tidak stabil dan tidak bisa menahan dorongan nafsu. Contoh dari perilaku agresif remaja yang dapat dilihat adalah semakin banyaknya berita yang disajikan setiap hari di media

massa baik cetak maupun elektronik tentang perilaku kekerasan remaja baik secara individual ataupun kelompok seperti tawuran, penganiayaan, penyiksaan dan pembulian.

Pada saat memasuki masa pubertas, remaja akan mengalami banyak pengaruh-pengaruh dari luar yang menyebabkan remaja terbawa pengaruh lingkungan. Hal tersebut mengakibatkan remaja yang tidak bisa menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan lingkungan yang berubah-ubah akan melakukan perilaku yang maladaptif, seperti perilaku agresif yang dapat merugikan orang lain dan juga diri sendiri (Santrock, 2007). Perilaku-perilaku agresif seperti ini dapat menyebabkan kerugian bagi orang lain, seperti yang dikatakan oleh Sarwono (2015) bahwa perilaku agresif adalah perilaku yang merugikan dan menimbulkan korban pada pihak orang lain. Restu & Yusri (2013) mengatakan bahwa perilaku agresif memiliki dampak negatif bagi pelaku dan korban. Dampak dari pelaku, misalnya pelaku akan dijauhi dan tidak disenangi oleh orang lain. Sedangkan dampak dari korban, misalnya timbulnya sakit fisik dan psikis serta kerugian akibat perilaku agresif tersebut.

Dampak negatif lain dari perilaku agresif seperti kasus “dua orang siswa MTs di Kedal berkelahi di kamar mandi sehingga satu siswa meninggal dunia. Perkelahian tersebut dimulai karena keduanya saling bersenggolan untuk mencari tempat berdiri, akibat dari senggolan tersebut terjadilah adu mulut dan berujung pada perkelahian “(Nugroho, 2015). Kasus “pembulian dan penganiayaan” juga dikarungkan dilakukan oleh 7 siswa MTsN 02 Bombana di Sulawesi Tenggara. ME berusia 15 tahun dihujat dengan kata-kata bernada intimidasi oleh

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



teman-temannya dan ME dimasukkan ke dalam karung “(Zulkarnain, 2018). Kasus “siswa MTs di Purbalingga mengajak gurunya berkelahi yang dilakukan oleh Tegar 14 tahun siswa kelas 8 C, tegar menentang gurunya sambil memaki dan memamerkan otot tubuhnya “(Cipto, 2018).

Baron & Byrne (2005) mengatakan agresi (*aggression*) merupakan tingkah laku yang diarahkan kepada tujuan menyakiti makhluk hidup lain. Sedangkan Myers (2012) mengatakan bahwa perilaku agresif merupakan perilaku fisik dan verbal yang dimaksudkan untuk menyebabkan kerusakan atau menyakiti orang lain. Sehingga dilingkungan sosial, anak yang agresif cenderung ditakuti dan dijauhi teman-temannya hal ini dapat menimbulkan masalah baru karena anak terisolir dari lingkungan disekelilingnya. Buss & Perry (1992) mengklasifikasikan agresifitas menjadi empat bentuk agresi, yaitu agresi fisik (*physical aggression*), agresi verbal (*verbal aggression*), kemarahan (*anger*), permusuhan (*hostility*). Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh peneliti terhadap 61 siswa MTsN 1 Kampar didapatkan data bahwa sebanyak 69% siswa marah apabila kalah saat bermain, 56% siswa menghina dan mencemooh temannya apabila ia kalah dalam bermain, 30% siswa memiliki kebiasaan memukul dan 22% siswa berperilaku kasar (membanting barang).

Menurut Sears, Taylor & Peplau (2009), perilaku agresif remaja dapat disebabkan oleh beberapa faktor-faktor utama yaitu adanya serangan serta frustrasi. Serangan dan frustrasi cenderung membuat orang marah, namun orang yang marah tidak selalu bertindak agresif. Faktor lainnya adalah adanya imitasi, kekerasan di media, dan kekerasan dalam musik dan *video game*. King (2010)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menambahkan penjelasan mengenai kekerasan dimedia, kekerasan media dimaksud adalah adegan kekerasan yang ditimbulkan oleh televisi, film, dan permainan video (*video game*) atau *game online*.

Penelitian Trisnawati, Nauli & Agrina (2014) juga menemukan bahwa perilaku agresif dapat disebabkan oleh beberapa faktor misalnya frustrasi, teman sebaya, pola asuh, dan efek dari tayangan kekerasan di media elektronik. Selanjutnya menurut Koeswara (1998) peran belajar model kekerasan merupakan faktor utama dari perilaku agresif. Anak-anak dan remaja banyak menyaksikan adegan kekerasan melalui alat elektronik yang dimilikinya seperti televisi, *gadget* komputer/laptop dan juga “*games*” ataupun mainan yang bertema kekerasan. Banyaknya aplikasi yang bisa di dapatkan seperti bermain *games*, *facebook*, *twitter*, *whatsapp*-an dan lain-lain membuat anak-anak dan remaja rentan mengalami kecanduan, sehingga proses peniruan tersebut sangat mempengaruhi agresivitas seseorang. Tidak hanya sebatas hal tersebut, belajar model kekerasan dari lingkungan keluarga, sekolah, dan teman sebaya juga dapat memicu agresif.

Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai penggunaan yang berlebihan dan kompulsif pada *video game* atau *game online* yang menyebabkan masalah sosial atau emosional. Meskipun memiliki masalah pengguna tidak dapat mengendalikan penggunaan *game online* yang berlebihan tersebut. Menurut DSM-V (APA, 2013) kecanduan *game online* atau *Internet Gaming Disorder* (IGD) merupakan perilaku kompulsif yang mengesampingkan kepentingan lainnya sepertinya pekerjaan, akademik, serta waktu yang terbuang sehingga mengalami gejala penarikan diri akibat bermain

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

game online. Waktu yang dihabiskan biasanya lebih dari 4 jam perhari dan sekurang-kurangnya 30 jam perminggu.

Menurut Chou, Condron & Belland (2005) mengatakan bahwa kecanduan *game online* dapat dilihat dari penggunaan waktu selama (rata-rata) 20-25 jam dalam seminggu. Selain itu Ahmad Baedowi (dalam Pratiwi, Yakub & Umari, 2018) mengatakan bahwa kecanduan *game online* memiliki durasi waktu 3-4 jam atau lebih dalam sehari. Sesuai dengan hasil survey yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa MTsN 1 Kampar didapatkan data bahwa sebanyak 90% siswa mengaku bahwa bermain *game online* dan 44% siswa bermain *game online* dengan durasi selama 3-6 jam perhari. Durasi bermain *game online* 3-6 jam perhari dapat dikatakan kecanduan *game online smartphone*, sehingga hasil survey yang dilakukan peneliti pada siswa MTsN 1 Kampar ini dapat dikatakan beberapa siswa memiliki kecanduan *game online smartphone*.

Banyaknya perilaku agresif yang disebabkan oleh permainan *game online smartphone* dapat dilihat dari kasus-kasus yang ada di Pekanbaru seperti kasus siswa SMP yang berinisial DF 15 tahun setiap hari bermain *game online* sehingga DF mengalami sakit kepala yang berat sampai memukuli kepalanya sendiri karena kecanduan *game online*” (Chariris, 2018). “Kecanduan *game online* membuat seorang siswa SMP nekat merampok rumah anggota TNI yang dilakukan oleh MSA 16 tahun karena membutuhkan uang untuk bermain *game online*” (Probolingo & Faisol, 2018).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Game online memang seringkali menjadi penyebab munculnya emosi sesaat bagi para penggunanya. Banyaknya bully, kata-kata hinaan yang terdapat didalam *game online* seringkali menjadi pemuncu timbulnya amarah serta membuat pemain menjadi kesal bahkan sampai mengancam ingin membunuh. Permainan *game online* sering sekali menjadi masalah bagi perkembangan individu. Maraknya *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Selain itu didalam *game* juga terkandung alur cerita yang panjang, terhubung dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. Mudah dan murah nya biaya untuk bisa mengakses *game online* merupakan faktor yang dapat menyebabkan pemain menjadi candu, terlebih saat ini dengan kehadiran *smartphone* sudah bisa dijadikan modal untuk bermain *game online* kapanpun dan dimanapun pemain berada. Menurut Williams & Sawyer (2011) *smartphone* merupakan telepon seluler yang memakai beberapa layanan seperti layar, mikroprosesor, memori, dan modem bawaan. Dengan begitu *smartphone* memiliki fitur yang lebih lengkap dibandingkan *handphone* biasa.

Pada saat ini sudah banyak *game online* yang bisa dimainkan oleh berbagai kalangan. *Game online* yang disediakan juga berbagai macam tema dan alur cerita, mulai dari *game* bertemakan *dance*, membangun kota, mengembangkan kebun/pertanian, strategi, peperangan, pembunuhan dan sebagainya. *Game online* yang banyak diminati oleh pengguna *smartphone* adalah ML (*Mobile Legends*), PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*), GFF (*Garena Free Fire*), COC (*Clash of Clans*) dan HAGO yaitu *games online* yang berjenis strategi atau peperang. ML (*Mobile Legends*), PUBG (*Player Unknown's Battle*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Grounds), GFF (*Garena Free Fire*), COC (*Clash of Clans*) dan HAGO sebagai *game multiplayer online* dan diunduh lebih dari 100 juta *gamer* di Google Play. Diestimasi jumlah *gamer Clash of clans* (CoC) akan meningkat serta mampu mencapai 500 juta kali download (Ghustara, 2019). Dari urian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “hubungan antara kecanduan *game online smartphone* dengan perilaku agresif pada siswa ”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penerapan yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “apakah ada hubungan antara kecanduan *game online smartphone* dengan perilaku agresif pada siswa?”.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara empirik hubungan antara kecanduan *game online smartphone* dengan perilaku agresif pada siswa.

D. Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai kecanduan *game online smartphone* dengan perilaku agresif pada siswa telah banyak dilakukan seperti penelitian oleh Rika Riyana Pratiwi, Elni Yakub dan Tri Umari (2018) yang berjudul “siswa yang kecanduan *game online* dan perilaku agresif di SMP Negeri 14 Pekanbaru”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran siswa yang kecanduan *game online* dan gambaran perilaku agresif siswa yang kecanduan *game online*. Hasil

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penelitian ini menunjukkan bahwa durasi waktu kecanduan *game online* adalah selama 3-4 jam dalam sehari dan mengabaikan aktivitas penting lainnya; tempat bermain *game online* umumnya dilakukan adalah di rumah; jenis *game online* yang disukai oleh siswa adalah *Mobile Legends* (ML) dan *Defense of the Ancients* (DotA 2). Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan perilaku agresif sebagai variabel Y dan kecanduan *game online* sebagai variabel X. Sedangkan yang menjadi perbedaan dalam penelitian sebelumnya adalah teknik pengambilan sampel dimana teknik pengambilan sampel sebelumnya menggunakan *purposive sampling* sedangkan penelitian penulis menggunakan *proportionate stratified random sampling*.

Penelitian yang dilakukan oleh Winsen Sanditaria, Siti Yuyun FR & Ai Mardhiyah (2011) yang berjudul “adiksi bermain *game online* pada anak usia sekolah di warung internet penyediaan *game online* Jatinangor Sumedang”. Persamaan dari penelitian sebelumnya menggunakan teori Lemmens (2009). Sedangkan yang menjadi perbedaan dalam penelitian sebelumnya adalah teknik pengambilan sampel dimana teknik pengambilan sampel sebelumnya menggunakan *accidental sampling* sedangkan penelitian penulis menggunakan *proportionnate stratified random sampling*.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Junia Trisnawati, Fathra Annis Nauli & Agrina (2014) yang berjudul “faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif remaja di SMK Negeri 2 Pekanbaru”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif remaja di SMK Negeri 2 Pekanbaru. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa laki-laki

cenderung berperilaku agresif dibandingkan dengan perempuan. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa remaja di SMKN 2 Pekanbaru pernah melakukan perilaku agresif baik fisik maupun verbal. Adapun yang menjadi perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian sebelumnya menggunakan metode kualitatif sedangkan penelitian ini penulis menggunakan metode kuantitatif.

Penelitian yang dilakukan oleh Ardi Ramadhani (2013) yang berjudul "Hubungan motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal (studi kasus di warnet zerowings, kandela dan mutant di samarinda)". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah hubungan dan pengaruh antara motif bermain game online dengan perilaku agresivitas remaja di warnet zerowings, kandela dan mutant di samarinda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara motif bermain game online dengan perilaku agresivitas remaja awal di warnet Zerowings sebesar 38,3%, dimana sumbangan pengaruh variabel independen (x) terhadap variabel dependen (y) sebesar 14,7 %. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan perilaku agresif sebagai variabel Y. Sedangkan yang menjadi perbedaannya adalah pada penelitian sebelumnya yang menjadi variabel X adalah bermain *game online* sedangkan penelitian yang dilakukan penulis yang menjadi variabel X adalah kecanduan *game online (smartphone)*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini secara ilmiah ialah untuk memberikan informasi baru, wawasan dan pengetahuan yang dapat memperkaya ilmu kita semua, khususnya dalam bidang psikologis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi remaja, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan informasi bagi siswa tentang dampak bermain *game online* sehingga remaja mengerti bahaya bermain *game online*.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan mampu dijadikan dasar untuk melakukan penelitian selanjutnya yang terkait dengan hubungan antara kecanduan *game online smartphone* dengan perilaku agresif pada siswa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Perilaku Agresif

1. Definisi Perilaku Agresif

Sears, Taylor & Peplau (2009) mengatakan agresivitas atau perilaku agresif merupakan tindakan yang dilakukan untuk menyakiti atau melukai seseorang yang merupakan dalam pengrusakan terhadap manusia ataupun benda dengan untuk kesengajaan yang diekspresikan dengan kata-kata (verbal) dan perilaku (nonverbal). Myers (2012) mengatakan *aggression* atau agresif yang disebut juga dengan penyerangan atau serangan. Perilaku agresif (*aggression*) adalah perilaku fisik atau verbal yang dimaksudkan untuk menyebabkan kerusakan dan bertujuan untuk menyakiti orang lain. Perilaku yang termasuk dalam agresif ini, yaitu menendang dan menampar, mengancam dan menghina, bahkan bergunjing (gosip) atau menyindir.

Buss & Perry (1992) mengatakan perilaku agresif sebagai perilaku atau kecenderungan perilaku yang niatnya untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun secara psikologis. Menurut Hudaniah & Dayakisni (2009) agresi adalah suatu serangan yang dilakukan oleh suatu organisme terhadap orang lain, obyek lain atau bahkan pada dirinya sendiri. Baron & Byrne (2005) mengatakan bahwa agresi merupakan tingkah laku yang diarahkan kepada tujuan untuk menyakiti makhluk hidup lain yang ingin menghindari perlakuan semacam itu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sementara itu, Moore dan Fine (dalam Koeswara, 1998) mendefinisikan perilaku agresif sebagai tingkah laku kekerasan secara fisik ataupun secara verbal terhadap individu lain, maka perilaku agresif bukan hanya saja secara fisik saja, perkataan yang ditujukan kepada seseorang dan mengakibatkan orang lain tersakiti hatinya merupakan salah satu bentuk perilaku agresif. Sedangkan Rahman (2013) mengatakan bahwa agresi sering kali diartikan sebagai perilaku yang dimaksudkan untuk melukai orang lain baik secara fisik ataupun psikis.

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif adalah perilaku yang dilakukan untuk melukai atau menyakiti seseorang baik secara perilaku fisik (menendang, menampar dan mengancam) maupun perilaku verbal (mencaci, menghina dan menggossip).

2. Jenis-Jenis Perilaku Agresif

Myers (2012) membagi perilaku agresif dalam dua jenis, yaitu:

- a. *Emotional aggression*, yaitu perilaku agresif yang dilatarbelakangi oleh perasaan marah dan emosional. Perilaku agresif sebagai efek dari membuncahnya emosi dalam diri seseorang.
- b. *Instrumental aggression*, yaitu perilaku agresif ini tidak ada kaitannya dengan perasaan marah. Perilaku agresif ini merupakan instrumen untuk mendapatkan tujuan lain yang dianggap lebih menarik uang ataupun jabatan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Aspek-Aspek Perilaku Agresif

Menurut Buss & Perry (1992) perilaku agresi dipengaruhi oleh empat aspek yaitu agresi fisik (*physical aggression*), agresi verbal (*verbal aggression*), kemarahan (*anger*) dan kebencian/permusuhan (*hostility*) akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Agresi Fisik (*physical aggression*)

Agresi fisik merupakan perbuatan melukai atau menyakiti orang lain atau objek langsung secara fisik. Agresi fisik meliputi berkelahi, memukul, melakukan kekerasan, mengancam dan merusak barang.

b. Agresi Verbal (*verbal aggression*)

Agresi verbal menggunakan kata-kata untuk menyakiti orang lain secara langsung dan sengaja. Contoh perilaku dari agresi verbal adalah menghina, mengejek, membantah, bertengkar mulut, berterus terang apabila jengkel dan pendapat harus diterima.

c. Kemarahan (*Anger*)

Kemarahan merupakan keadaan perasaan emosional yang bervariasi intensitasnya dari rasa jengkel yang ringan sampai amukan yang intens. Individu dengan tingkat kemarahan yang tinggi akan mudah marah dan tersinggung. Beberapa bentuk *anger* adalah perasaan marah, kesal, sebal, dan bagaimana mengontrol hal tersebut. Termasuk didalamnya adalah *irritability*, yaitu mengenai temperamental, kecenderungan untuk cepat marah, dan kesulitan mengendalikan amarah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Permusuhan (*Hostility*)

Permusuhan bisa dikonsepskan sebagai sikap bermusuhan secara interpersonal. Individu yang memiliki permusuhan akan cenderung memiliki keyakinan negatif mengenai orang lain, seperti prasangka yang buruk, perasaan curiga, iri hati dan merasa hidup tidak adil. Selain itu individu dengan sikap permusuhan akan memiliki perasaan jengkel dan dendam.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti menggunakan aspek-aspek perilaku agresif yang dikemukakan oleh Buss dan Perry (1992) yang nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan alat ukur dalam penelitian ini. Aspek-aspek perilaku agresif yang telah dikemukakan oleh Buss dan Perry (1992) yaitu agresi fisik (*physical aggression*), agresi verbal (*verbal aggression*), kemarahan (*anger*), dan permusuhan (*hostility*).

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Terjadinya Perilaku Agresif.

Menurut Sears, Taylor dan Peplau (2009), perilaku agresif remaja dapat disebabkan oleh dua faktor utama yaitu adanya serangan serta frustrasi. Serangan merupakan salah satu faktor yang paling sering menjadi penyebab perilaku agresif dan muncul dalam bentuk serangan verbal atau serangan fisik. Faktor penyebab perilaku agresif selanjutnya adalah frustrasi. Frustrasi terjadi bila seseorang terhalang oleh suatu hal dalam mencapai suatu tujuan, kebutuhan, keinginan, penghargaan atau tindakan tertentu. Faktor lainnya adalah adanya imitasi, kekerasan di media, dan kekerasan dalam musik dan video game.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Koeswara (1998) ada beberapa faktor yang mempengaruhi terjadi perilaku agresif, yaitu sebagai berikut:

a. Kemiskinan

Apabila seseorang anak dibesarkan dalam lingkungan kemiskinan, maka perilaku agresif secara alami akan mengalami penguatan.

b. Suhu udara

Suhu udara yang tinggi memiliki dampak pada tingkah laku sosial berupa peningkatan agresivitas.

c. Peran belajar model kekerasan

Anak-anak dan remaja banyak menyaksikan adegan kekerasan. Melalui alat elektronik yang dimiliki seperti televisi, *gadget* komputer/laptop dan juga “*games*” ataupun mainan yang bertema kekerasan. Banyaknya aplikasi yang bisa di dapatkan seperti bermain *games*, *facebook*, *twitter*, BBM-an dan lain-lain membuat anak-anak dan remaja rentan mengalami kecanduan, sehingga proses peniruan tersebut sangat mempengaruhi agresivitas seseorang. Tidak hanya sebatas hal tersebut, belajar model kekerasan dari lingkungan keluarga, sekolah, dan teman sebaya juga dapat memicu agresivitas.

d. Frustrasi

Terjadi apabila seseorang terhalang oleh suatu hal dalam mencapai suatu tujuan, kebutuhan, keinginan, pengharapan dan tindakan tertentu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. Kesenjangan generasi

Adanya kesenjangan atau jurang pemisah antara generasi anak dengan orang tuanya dapat terlihat dalam bentuk hubungan komunikasi yang semakin minimal dan seringkali tidak menyambung. Kegagalan komunikasi antara orangtua dan anak diyakini sebagai salah satu penyebab timbulnya perilaku agresif pada anak.

f. Amarah

Marah merupakan emosi yang memiliki ciri-ciri aktivitas sistem saraf para simpatik yang memunculkan perasaan tidak suka yang sangat kuat terhadap hal yang nyata-nyata salah ataupun tidak sehingga memicu hinaan dan ancaman yang mengarah pada perilaku agresif.

g. Proses pendisiplinan yang keliru

Pendidikan disiplin yang otoriter dengan penerapan yang keras terutama dilakukan dengan memberikan hukuman fisik, dapat menimbulkan berbagai pengaruh yang buruk bagi remaja.

B. Kecanduan *Game online Smartphone*

1. Definisi Kecanduan *Game online Smartphone*

Game online menurut Kim, dkk (2002) adalah *game* (permainan) dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (LAN atau Internet). Selanjutnya, Winn & Fisher (2004) mengatakan *Multiplayer online game* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang dalam bagian yang besar menggunakan bentuk yang sama seperti semua *game* lain, perbedaannya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Kecanduan *game online* atau biasa disebut *Internet Gaming Disorder* (IGD) merupakan perilaku kompulsif yang mengesampingkan kepentingan lainnya seperti pekerjaan, akademik, serta waktu yang terbuang sehingga mengalami gejala penarikan diri akibat bermain *game online* (*American Psychiatric Association*, 2013). Berdasarkan DSM-V, *Internet Gaming Disorder* (IGD) disebut juga dengan istilah *internet use disorder*, *gaming addiction*, atau *internet gaming addiction* yang artinya sebagai *independent disorder*. *Internet Gaming Disorder* (IGD) merupakan penggunaan internet yang terus menerus dan berulang untuk terlibat dalam suatu permainan yang berakibat pada penurunan fungsi sehari-hari individu. Hal ini juga memunculkan tanda-tanda lain seperti menarik diri serta kehilangan kontrol terhadap permainan sehingga membuat penggunanya menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain dan mengesampingkan aktivitas yang lain.

Waktu yang dihabiskan biasanya lebih dari 4 jam perharinya dan sekurang-kurangnya 30 jam perminggu. Apabila penggunanya menahan diri untuk tidak menggunakan *smartphone* individu akan gelisah, marah dan sering meninggalkan makan, tidur dalam waktu yang lama. Dan juga menolak kegiatan wajib sehari-hari seperti sekolah, bekerja, atau kewajiban terhadap keluarga (DSM-V, APA, 2018). Menurut Chou, Condron & Belland (2005) mengatakan bahwa kecanduan *game online* dapat dilihat dari penggunaan waktu selama (rata-rata) 20-25 jam dalam seminggu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai penggunaan yang berlebihan dan kompulsif pada *video game* atau *game online* yang menyebabkan masalah sosial atau emosional. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online smartphone* adalah individu yang mengalami gangguan dalam bermain *game online* seperti menarik diri serta kehilangan minat dan kehilangan kontrol terhadap permainan sehingga membuat penggunanya menghabiskan waktu lebih dari 20-30 jam perminggunya.

2. Kriteria Kecanduan Game Online Smartphone

Menurut DSM-V (APA, 2018) ada 9 kriteria seseorang yang kecanduan *game online* sebagai berikut :

- a. Keasyikan dengan permainan *game onlinenya*. Individu berpikir tentang permainan sebelumnya atau mengantisipasi permainan selanjutnya, *game online* menjadi aktivitas utama dalam sehari-hari.
- b. Adanya penarikan diri saat bermain *game online*. Tanda-tanda menarik diri ketika *game online smartphone* dijauhkan darinya. (tanda-tanda atau simptom yang muncul seperti mudah marah, cemas, sedih, tetapi tidak ada tanda-tanda fisik yang menunjukkan alergi obat)
- c. Toleransi. Kebutuhan untuk menghabiskan lebih banyak waktu bermain *game online* untuk memenuhi keinginannya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Usaha gagal untuk mengontrol keterlibatan diri didalam bermain *game online*.
- e. Kehilangan ketertarikan terhadap hobi dan kehilangan minat pada kegiatan lain yang sebelumnya dinikmati karena bermain *game online* seperti tidak mau bermain dengan teman lagi.
- f. Penggunaan berulang yang berlebihan dari *game online* terlepas dari adanya masalah psikososial seperti tidak cukup tidur, terlambat kesekolah, menghabiskan banyak uang dan berdebat dengan teman.
- g. Berbohong kepada anggota keluarga atau orang lain, terapis menyangkut lamanya bermain *game online smartphone*.
- h. Penggunaan *game online* untuk melarikan diri, menghilangkan suasana hati yang negatif seperti rasa bersalah atau keputusan (seperti merasa tidak berdaya, bersalah, dan cemas)
- i. Memiliki hubungan yang berbahaya atau kehilangan pekerjaan atau hubungan dengan orang karena bermain *game online*.

Kriteria yang diusulkan atau diagnosis gangguan/kecanduan *game online* minimal 5 atau lebih dari kriteria diatas dalam waktu 12 bulan.

C. Kerangka Berpikir

Masa pubertas atau masa menjelang dewasa, remaja mengalami banyak pengaruh-pengaruh dari luar yang menyebabkan remaja terbawa pengaruh oleh lingkungan. Remaja yang tidak bisa beradaptasi dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah akan melakukan perilaku yang maladaptif. Contohnya perilaku

agresif yang dapat merugikan orang lain dan juga diri sendiri (Santrock, 2007). Myers (2012) membagi dua jenis perilaku agresif yang pertama *emotion aggression* yaitu perilaku agresif yang dilatar belakangi oleh perasaan marah dan emosional. Kedua *instrumental aggression* yaitu perilaku agresif yang tidak ada kaitannya dengan perasaan marah, *instrumental aggression* bertujuan untuk mendapatkan jabatan ataupun uang.

Buss & Perry (1992) mengatakan perilaku agresif memiliki empat aspek yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan dan permusuhan. Agresi fisik yaitu agresi yang melukai seseorang secara fisik seperti berkelahi, memukul dan sebagainya. Agresi verbal yaitu agresi yang menggunakan kata-kata untuk menyakiti seseorang seperti mencemooh, menghina, mencaci-maki dan sebagainya. Kemarahan yaitu keadaan perasaan emosional yang intens dari rasa jengkel sampai amukan yang intens seperti perasaan sebal, kesal dan sebagainya. Permusuhan yaitu individu yang memiliki keyakinan negatif mengenai orang lain seperti berprasangka buruk kepada orang lain.

Sudrajat 2011 (dalam Trisnawati, Nauli & Agrina, 2014) mengatakan perilaku agresif merupakan suatu luapan emosi sebagai reaksi terhadap kegagalan individu yang melakukan kerusakan terhadap benda atau manusia dengan unsur disengaja dengan menggunakan kata-kata dan perilaku. Contoh dari perilaku agresif ini dapat kita lihat dari banyaknya berita yang muncul setiap hari di media massa baik cetak maupun elektronik tentang perilaku kekerasan baik secara berkelompok, seperti tawuran, penganiayaan, penyiksaan, bahkan sampai menghilangkan nyawa seseorang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Trisnawati, Nauli dan Agrina (2014) salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku agresif adalah fustasi, teman sebaya, pola asuh dan efek dari tayangan kekerasan di media elektronik. Salah satu hal yang belakangan ini yang menjadi sorotan adalah maraknya *game online* di *smartphone* yang menyediakan permainan yang berbentuk seperti melakukan kekerasan fisik ataupun verbal. Selanjutnya menurut Koeswara (1998) peran belajar model kekerasan merupakan faktor utama dari perilaku agresif. Anak-anak dan remaja banyak menyaksikan adegan kekerasan melalui alat elektronik yang miliki seperti televisi, *gadget* komputer/laptop dan juga “*games*” ataupun mainan yang bertema kekerasan. Banyaknya aplikasi yang bisa di dapatkan seperti bermain *games*, *facebook*, *twitter*, *Whatsapps*-an dan lain-lain membuat anak-anak dan remaja rentan mengalami kecanduan, sehingga proses peniruan tersebut sangat mempengaruhi agresivitas seseorang. Tidak hanya sebatas hal tersebut, belajar model kekerasan dari lingkungan keluarga, sekolah, dan teman sebaya juga dapat memicu agresif.

. Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai penggunaan yang berlebihan dan kompulsif pada *video game* atau *game online* yang menyebabkan masalah sosial atau emosional. Kecanduan *game online* atau biasa disebut *Internet Gaming Disorder* (IGD) merupakan perilaku kompulsif yang mengesampingkan kepentingan lainnya seperti pekerjaan, akademik, serta waktu yang terbuang sehingga mengalami gejala penarikan diri akibat bermain *game online* (*American Psychiatric Association*, 2013).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pratiwi, Yakub dan Umari (2018) membuktikan bahwa remaja yang kecanduan *game online* adalah yang memiliki kecendrungan untuk memunculkan perilaku agresif seperti agresif fisik dan agresif verbal. Perilaku agresif yang terjadi dikarenakan pada *game online* ini terdapat kosa kata yang bisa digunakan untuk hinaan antar pemain satu tim maupun tim musuh. Dengan kata-kata tersebut dapat memancing emosi antar pemain dan tidak jarang berakhir dengan perdebatan ataupun ancaman. Amanda (2016) membuktikan bahwa adanya pengaruh dari *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja dari seberapa sering bermain *game online* dan berapa lama sudah mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari yang kemudian muncul sikap agresif dari kebiasaan bermain *game online*.

Memacu kepada beberapa pendapat para ahli di atas, jelaslah ada keterkaitan antara kecanduan *game online smartphone* terhadap perilaku agresif. Karena perilaku agresif merupakan suatu bentuk rasa kecewa yang disebabkan oleh tidak terpenuhinya keinginan seseorang dalam mencapai sesuatu kebutuhan, tujuan, atau tindakan tertentu seperti keinginan untuk menggunakan perkembangan teknologi yang salah satunya adalah *game online smartphone*.

D. Hipotesis

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:
ada hubungan antara kecanduan *game online smartphone* dengan perilaku agresif pada siswa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik korelasional. Penelitian dengan teknik korelasional bertujuan menyelidiki sejauhmana variasi pada satu variabel berkaitan dengan variasi pada satu atau lebih variabel lain, berdasarkan koefisien korelasi (Azwar, 2013).

B. Identifikasi Variabel Penelitian

1. Variabel Penelitian

Metode penelitian ini mencari antara dua variabel yang ada. Variabel tersebut adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang dianggap menjadi penyebab bagi terjadinya perubahan pada variabel terikat. Variabel-variabel pada penelitian ini adalah :

Variabel Bebas (X) : Kecanduan *game online* *smartphone*

Variabel Terikat (Y) : Perilaku Agresif

C. Definisi Operasional

Definisi operasional haruslah memiliki keunikan. Penelitian yang memiliki dan menentuka definisi operasional yang paling relevan bagi variabel yang ditelitinya. Definisi operasional dari masing-masing variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Perilaku Agresif

Perilaku agresif adalah bentuk perilaku yang ditunjukkan siswa untuk melukai atau menyakiti baik secara perilaku fisik (berkelahi, memukul,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melakukan kekerasan, merusak barang dan mengancam) maupun perilaku verbal (mencaci, menghina, membantah dan berteriak terang apabila jengkel). Perilaku agresif ini terdiri dari empat bentuk yaitu :

- a. Agresif Fisik (Berkelahi, memukul, melakukan kekerasan, mengancam, merusak barang)
- b. Agresif Verbal (Membantah, bertengkar mulut, berteriak terang apabila jengkel, endap harus diterima, menghina)
- c. Agresif Marah (Marah, kesal)
- d. Sikap Permusuhan (Iri hati, dendam, prasangka yang buruk/Perasaan curiga)

2. Kecanduan *Game Online Smartphone*

Kecanduan *game online smartphone* merupakan keadaan siswa yang menyenangi suatu hal secara berlebihan dan terus menerus selama 12 bulan dengan waktu yang dihabiskan lebih dari 4 jam perhari yang mengakibatkan munculnya dampak negatif. Kecanduan *game online smartphone* ini memiliki indikator-indikator sebagai berikut :

- a. Keasyikan dengan permainan *game online* (siswa menjadikan *game online* sebagai aktivitas utamanya)
- b. Penarikan diri (siswa menarik diri ketika diijaukan *game online*, tanda-tanda yang muncul seperti cemas, mudah marah dan sedih)
- c. Toleransi (siswa berkeinginan untuk menambah jumlah *game*)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Gagal untuk mengontrol bermain *game online* (siswa tidak dapat mengontrol diri saat bermain *game online*)
- e. Kehilangan ketertarikan terhadap hobi (siswa tidak memiliki hobi lagi saat bermain *game online* dan kehilangan teman)
- f. Penggunaan yang berlebihan/pengulangan (siswa bermain *game online* sampai bergadang dan banyak menghabiskan uang)
- g. Berbohong kepada keluarga atau orang lain (siswa berbohong menyangkut waktu bermain *game online*)
- h. Sebagai pelarian diri (siswa menjadikan *game online* sebagai peluapan masalahnya)
- i. Memiliki hubungan yang tidak baik (siswa memiliki hubungan yang kurang baik dengan teman atau keluarga)

D. Subjek Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi MTsN 1 Kampar dengan jumlah populasi sebesar 605 siswa dan siswi MTsN 1 Kampar (Bidang Akademik MTsN 1 Kampar).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.1
Gambaran Populasi Penelitian MTsN 1 Kampar

Kelas	Jumlah Kelas	Jumlah Siswa
Kelas VII	6	175
Kelas VIII	7	214
Kelas IX	7	216
Total	20	605

Sumber : Bidang Akademik MTsN 1 Kampar

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan kepada populasi, maka sampel diambil secara representatif, artinya sampel haruslah mencerminkan dan bersifat mewakili populasi (Sugiyono, 2013). Jumlah subjek dalam penelitian ini yang memenuhi kriteria yaitu 42 subjek.

Kriteria subjek yang akan diteliti yaitu:

- a. Bermain *game online smartphone* selama 12 bulan, sesuai dengan karakteristik kecanduan *game online* menurut DSM-V (APA, 2018).
- b. Bermain *game online smarphone* 4-5 jam perhari.
- c. Siswa MTsN 1 Kampar.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonprobability Sampling* dengan teknik *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang diinginkan (Sugiyono, 2013).

E. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah upaya-upaya yang dapat dilakukan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan data-data penelitian (Arikunto, 2010). Pengumpulan data didapatkan dari instrument penelitian yang peneliti gunakan sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data penelitian. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala psikologi. Skala merupakan suatu alat ukur yang stimulusnya berupa pertanyaan atau pernyataan yang tidak langsung mengungkap atribut yang hendak diukur, melainkan mengungkap indikator perilaku atribut yang bersangkutan (Azwar, 2010). Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala perilaku agresif dan kecanduan *game online smartphone*.

1. Alat Ukur

Untuk memperoleh data sesuai dengan variabel yang diteliti, maka dibuat suatu skala psikologi yang dikembangkan dari definisi operasional tentang variabel yang menjadi fokus penelitian yaitu skala perilaku agresif dan kecanduan *game online smartphone*.

a. Skala Perilaku Agresif

Pada penelitian ini, pengambilan data dilakukan dengan pemberian skala kepada sampel penelitian. Pengukuran perilaku agresif menggunakan skala perilaku agresif yang diterjemahkan oleh peneliti berdasarkan karakteristik dari Buss & Perry (1992) yaitu perilaku

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

agresif fisik, agresif verbal, marah, dan sikap permusuhan. Reliabilitas dari skala Buss & Perry (1992) adalah 0,80. Penulis melakukan modifikasi aitem untuk menyesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan penelitian. Modifikasi disini penulis melakukan penambahan aitem sebanyak 16 aitem dan mengurangi 8 aitem dari skala aslinya. Aitem-aitem dalam skala ini merupakan pernyataan dengan lima pilihan jawaban, yaitu SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), N (Netral), TS (Tidak Sesuai), STS (Sangat Tidak Sesuai). Pernyataan-pernyataan dalam skala hanya mengandung *favorable* (mendukung) dan *unfavorable* (tidak mendukung). Skor yang diberikan bergerak dari 1 sampai 5. Bobot penilaian untuk *favorable* yaitu : SS (Sangat Sesuai) memperoleh skor 5, S (Sesuai) memperoleh skor 4, N (Netral) memperoleh skor 3, TS (Tidak Sesuai) memperoleh skor 2, STS (Sangat Tidak Sesuai) memperoleh skor 1, sedangkan bobot penilaian untuk pernyataan *unfavorable* yaitu SS (Sangat Sesuai) memperoleh skor 1, S (Sesuai) memperoleh skor 2, N (Netral) memperoleh skor 3, TS (Tidak Sesuai) memperoleh skor 4, STS (Sangat Tidak Sesuai) memperoleh skor 5.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.2

Blueprint Skala Perilaku Agresif (untuk Try Out)

No	Aspek-Aspek	Indicator	Aitem		Jumlah
			F	UF	
	Agresif Fisik	Berkelahi, memukul, melakukan kekerasan, mengancam, merusak barang	1,5,7,11,13,15	3,9	8
	Agresif Verbal	Membantah, bertengkar mulut, berterus terang, pendapat harus diterima, menghina	17,19,21,23,25,27,31	23,29	8
	Agresif Marah	Marah, kesal	33,37,2,4,6,10,12	35,8	9
	Sikap Permusuhan	Iri hati, dendam, prasangka yang buruk	14,18,20,24,28,30,32,34,36	16,22,26	12
Jumlah			28	9	37

*Keterangan : F= *Favourable*; UF=*Unfavourable*

b. Skala Kecanduan Game Online Smartphone

Pada penelitian ini, pengambilan data dilakukan dengan pemberian skala kepada sampel penelitian. Pengukuran kecanduan *game online smartphone* menggunakan skala yang dibuat sendiri oleh peneliti berdasarkan kriteria dari DSM-V (APA, 2018). Aitem-aitem dalam skala ini merupakan pernyataan dengan empat pilihan jawaban, yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju). Pernyataan-pernyataan dalam skala mengandung *favorable* (mendukung) dan *unfavorable* (tidak mendukung). Skor yang diberikan bergerak dari 1 sampai 4. Bobot penilaian untuk *favorable* yaitu : SS (Sangat Setuju) memperoleh skor 4 , S (Setuju) memperoleh skor 3, TS (Tidak Setuju) memperoleh skor 2, STS (Sangat Tidak Setuju) memperoleh skor 1, sedangkan bobot penilaian untuk

pernyataan *unfavorable* yaitu SS (Sangat Setuju) memperoleh skor 1 , S (Setuju) memperoleh skor 2, TS (Tidak Setuju) memperoleh skor 3, STS (Sangat Tidak Setuju) memperoleh skor 4.

Table 3.3

Blueprint Skala Kecanduan Game Online Smartphone (Untuk Try Out)

No	Aspek-Aspek	Aitem		Jumlah
		F	UF	
1	Keasyikan dengan permainan <i>game online</i>	1,3,5	7,45	5
2	Penarikan diri	9,11,13	15,17	5
3	Toleransi	19,21,23	25,44	5
4	Gagal untuk mengontrol bermain <i>game online</i>	27,29,31	33,35	5
5	Kehilangan ketertarikan terhadap hobi	37,39,41	43,2	5
6	Penggunaan yang berlebihan/pengulangan	4,6,8	10,12	5
7	Berbohong kepada keluarga atau orang lain	14,16,18	20,22	5
8	Sebagai pelarian diri	24,26,28	30,32	5
9	Memiliki hubungan yang tidak baik	34,36,38	40,42	5
Jumlah		27	18	45

*Keterangan : F= *Favourable*; UF=*Unfavourable*

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Coba Alat Ukur

Sebelum instrumen penelitian (alat ukur) ini digunakan dalam penelitian yang sebenarnya, terlebih dahulu peneliti melakukan uji coba (*try out*) kepada sejumlah siswa MTsN 1 Kampar yang duduk di kelas VII, VIII dan IX. *Try out* dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas skala guna mendapatkan aitem-aitem yang layak sebagai alat ukur penelitian.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Uji Validitas

Validitas dapat diartikan sejauh mana suatu tes mampu mengukur atribut yang harus diukur. Dalam penelitian ini, validitas yang digunakan adalah validitas isi. Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi melalui pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional atau lewat *professional judgement* (Azwar, 2016). Validitas isi dalam penelitian ini dilakukan oleh dosen pembimbing.

3. Uji Daya Beda Aitem

Daya beda atau daya diskriminasi aitem adalah sejauh mana aitem mampu membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki dan yang tidak memiliki atribut yang diukur (Azwar, 2013). Selanjutnya azwar menjelaskan bahwa pengujian daya diskriminasi aitem dilakukan dengan cara menghitung koefisien korelasi antara distribusi skor aitem dengan distribusi skor skala itu sendiri. Komputasi ini akan menghasilkan koefisien korelasi aitem total.

Sebagai kriteria pemilihan aitem berdasarkan aitem total, biasanya digunakan batasan korelasi aitem total di atas 0,30. Semua aitem yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,30 daya bedanya dianggap memuaskan (Azwar, 2013). Azwar (2013) juga menjelaskan apabila jumlah aitem yang lolos ternyata masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, dapat dipertimbangkan untuk menurunkan batas kriteria menjadi 0,25 sehingga jumlah aitem yang diinginkan dapat tercapai.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hasil penelitian data uji coba diolah dengan menggunakan sistem komputerisasi *SPSS*. Berdasarkan hasil perhitungan pada skala perilaku agresif dari 37 aitem, diperoleh 23 aitem yang sah dari koefisien korelasi daya butir aitem $\geq 0,25$ berkisar dari 0,273 sampai 0,628. Sedangkan 14 aitem dinyatakan gugur. Aitem yang tidak valid adalah 3,4,8,9,12,19,22,23,24,26,28,29,30 dan 36.

Tabel 3.4
Blueprint Skala Perilaku Agresif (Setelah Try Out)

No	Aspek-Aspek	indikator	Aitem		Jumlah
			F	UF	
1.	Agresif Fisik	Berkelahi, memukul, melakukan kekerasan, mengancam, merusak barang	1,5,7,11,13,15	(3),(9)	8
2.	Agresif Verbal	Membantah, bertengkar mulut, berterus terang, pendapat harus diterima, menghina	17,(19),21,25,27,31	(23),(29)	8
3.	Agresif Marah	Marah, kesal	33,37,2,(4),6,10,(12)	35,(8)	9
4.	Sikap Permusuhan	Iri hati, dendam, prasangka yang buruk	14,18,20,(24),(28),(30),32,34,(36)	16,(22),(26)	12
Jumlah			28	9	37

Keterangan : F= *Favourable*; UF=*Unfavourable*, () = Aitem yang gugur

Adapun hasil perhitungan pada skala kecanduan *game online smartphone* dari 45 aitem, diperoleh 34 aitem yang sah dengan koefisien korelasi daya butir aitem 0,25 berkisaran dari 0,280 sampai 0,719. Sedangkan 11 aitem dinyatakan gugur. Aitem yang tidak valid adalah 2,7,10,12,17,20,22,30,34,40 dan 42.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Aspek-Aspek	Aitem	Jumlah	
		<i>F</i>	<i>UF</i>	
1	Keasyikan dengan permainan <i>game online</i>	1,3,5	(7),45	5
2	Penarikan diri	9,11,13	15,(17)	5
3	Toleransi	19,21,23	25,44	5
4	Gagal untuk mengontrol bermain <i>game online</i>	27,29,31	33,35	5
5	Kehilangan ketertarikan terhadap hobi	37,39,41	43,(2)	5
6	Penggunaan yang berlebihan/pengulangan	4,6,8	(10),(12)	5
7	Berbohong kepada keluarga atau orang lain	14,16,18	(20),(22)	5
8	Sebagai pelarian diri	24,26,28	(30),32	5
9	Memiliki hubungan yang tidak baik	(34),36,38	(40),(42)	5
	Jumlah	27	18	45

Berdasarkan sebaran aitem skala perilaku agresif dan kecanduan *game online smartphone* yang valid dan gugur, maka disusun kembali *Blueprint* skala perilaku agresif dan kecanduan *game online smartphone* yang akan digunakan untuk penelitian. Uraian dapat dilihat secara rinci pada table 3.4 dan 3.5.

Tabel 3.6

Blueprint Skala Perilaku Agresif (Untuk Penelitian)

No	Aspek-Aspek	indikator	Aitem		Jumlah
			F	UF	
1.	Agresif Fisik	Berkelahi, memukul, melakukan kekerasan, mengancam, merusak barang	1,2,3,4,5,6	-	6
2.	Agresif Verbal	Membantah, bertengkar mulut, berterus terang, pendapat harus diterima, menghina	7,8,9,10,11	-	5
3.	Agresif Marah	Marah, kesal	12,14,15,16,17	13	6
4.	Sikap Permusuhan	Iri hati, dendam, prasangka yang buruk	18,20,21,22,23	19	6
Jumlah			21	2	23

*Keterangan : F= Favourable; UF=Unfavourable

Table 3.7

Blueprint Skala Kecanduan Game Online Smartphone (Untuk Penelitian)

No	Aspek-Aspek	Aitem	Jumlah	
			F	UF
1	Keasyikan dengan permainan game online	1,2,3	4	4
2	Penarikan diri	6,7,8	5	4
3	Toleransi	11,12,13	9,10	5
4	Gagal untuk mengontrol bermain game online	14,15,16	17,18	5
5	Kehilangan ketertarikan terhadap hobi	20,21,22	19	4
6	Penggunaan yang berlebihan/pengulangan	23,24,25	-	3
7	Berbohong kepada keluarga atau orang lain	26,27,28	-	3
8	Sebagai pelarian diri	29,30,31	32	4
9	Memiliki hubungan yang tidak baik	33,34	-	2
Jumlah			26	8

*Keterangan : F= Favourable; UF=Unfavourable

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu teknik yang digunakan untuk melihat seberapa jauh skala dapat memberikan hasil yang ajeg (konstan) dalam suatu pengukuran. Reliabilitas mengacu pada konsistensi hasil pengukuran suatu alat ukur. Reliabilitas dinyatakan dalam koefisien reliabilitas yang angkanya berkisaran antar 0,00 sampai 1,00. Koefisien reliabilitas yang mendekati angka 1,00 menunjukkan reliabilitas alat ukur yang semakin tinggi. Sebaliknya alat ukur yang rendah reliabilitasnya ditandai dengan koefisien reliabilitas yang mendekati angka 0,00 (Azwar, 2016). Pengukuran reliabilitas skala dalam penelitian in menggunakan *alpha cronbach*. Perhitungan reliabilitas dibantu dengan menggunakan SPSS (*Statistics for Product and Services Solution*) versi 20.0 for windows.

Table 3.8
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Jumlah Aitem	Cronbach's Alpha
Perilaku Agresif	23	0,859
Kecanduan Game Online Smartphone	34	0,912

Berdasarkan hasil uji reliabilitas terebut dapat disimpulkan bahwa koefisien perilaku agresif dan kecanduan game online smartphone tergolong sedang sehingga alat ukur tersebut dapat digunakan dalam penelitian.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis korelasi *person product moment*. Analisis korelasi *person product moment* digunakan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online smartphone* dan perilaku agresif. Perhitungan analisis dibantu dengan aplikasi *Statistical Packages for Social Sciences 20 (SPSS 20) for Windows*.

H. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan di MTsN 1 Kampar. Berikut rincian jadwal penelitian pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.9

Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Tanggal Pelaksanaan
1.	Try Out	29-31 Juli 2019
2.	Riset	14-23 Agustus 2019
3.	Seminar Hasil	5 November 2019
4.	Munaqasah	27 Desember 2019

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game online smartphone* dengan perilaku agresif pada siswa MTsN 1 Kampar. Berdasarkan jumlah subjek penelitian perilaku agresif pada siswa MTsN 1 Kampar memiliki nilai koefisien korelasi 0,603 berada pada tingkat hubungan kuat. Hasil penelitian ini juga memberikan sumbangan efektif sebesar 55,1% sedangkan 44,9% sisanya ditentukan oleh faktor lain. Aspek yang paling mempengaruhi perilaku agresif adalah aspek kehilangan ketertarikan terhadap hobi, yang artinya siswa MTsN 1 Kampar hanya memiliki minat terhadap bermain *game online smartphone* dan siswa kehilangan ketertarikan terhadap hobi karena siswa terlalu menikmati kehidupannya dalam bermain *game online*.

B. Saran

Dalam penelitian ini, ada beberapa saran yang diajukan oleh peneliti antara lain yaitu :

1. Bagi remaja atau siswa

Bagi remaja disarankan agar mengurangi intensitas bermain *game online* untuk menurunkan tingkat perilaku agresif yang sedang. Remaja dianjurkan untuk tidak terlalu terbawa dalam suasana saat bermain *game online smartphone* agar remaja tidak turut meniru perilaku kekerasan yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ditampilkan oleh *game online smartphone* tersebut. Remaja juga dianjurkan untuk melakukan kegiatan yang lebih positif selain bermain *game online* agar tidak menimbulkan perilaku agresif.

2. Bagi orangtua

Bagi orang tua atau orang dewasa agar dapat memberikan kontrol atau pengawasan bagi anak-anak agar tidak meniru perilaku kekerasan yang ditayangkan oleh *game online* dengan cara memberikan pengawasan pada anak yang mulai terlibat dalam penggunaan *smartphone* dengan membatasi waktu anak untuk bermain *game online smartphone*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2018). *DSM-5 Internet Gaming*. Di <http://www.psychiatry.org> di akses 20 Mei 2019
- Ali & Asrori. (2011). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Amanda, A. R. (2016). *Pengaruh Game online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda*. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 4(3) : 290-304. Universitas Mulawarman
- Amalia, P & Hamdani, S. (2017). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anak di Banda Aceh*. UNSYIAH
- Anantasari. (2007). *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Yogyakarta: Kanisius
- Andriani, Inge,. Dkk. (2011). *Gambaran Kecenderungan Agresivitas Dalam Pemilihan Game Online Pada Anak*. *Proceeding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur & Sipil)*. Universitas Gunadarma.
- Apriyanti, F, M & Harmanto, H. (2015). *Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya)*. UNESA
- Arthur,S & Emily. (2010). *Kamus Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Azwar, Saifuddin. (2013). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Azwar, Saifuddin. (2016). *Kontruksi Tes*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Baron, A. R & Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga
- Belliandry. (2018). GGWP : Mobile Legends Disebut Sebagai *Game* Berbahaya! Masa Sih?. Diakses pada tanggal 13 Juli 2018
- Buss, A. H.& Perry, M. (1992). *The Aggression Questionnaire*. *Journal of Personality and Social Psychology*.
- Chaplin, J. P. (2011). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Chariris, Mochamad. 2018. Gara-Gara Kecanduan Game Online, Siswa SMP Pukuli Kepala Sendiri. <http://www.radarmojokerto.id> Di akses 9 Februari 2019
- Chou, C., Condron, L & Belland, C.J. (2005). *A Review of The Research on Internet Addiction*. *Educational Psychology Review*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Dayakisni & Hudaniah. (2009). *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Diryah, L., & Jauhar, M. (2014). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Shustara. (2019). Game Android Multiplayer Online terbaik dan terpopuler 2019. <http://www.vazgaming.com> Di akses juni 2019
- King, Laura. (2010). *Psikologi Umum*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Kim, K. H. Dkk. (2002). E-Lifestyle and Motives To Use Online Games. *Irish Marketing Review: ABI/INFORM Global*pg. 71.
- Koeswara, E. (1998). *Agresi Manusia*. Bandung: PT Eresco.
- Lammens. S.J., Velkenburg. M.P., & Peter. J. (2009). *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*. Media Psychology. The Amsterdam School of Communications Research (ASCoR), University of Amsterdam, Amsterdam, The Netherlands
- Mawarani, Galuh. (2019). *Hubungan antar Kecenderungan Internet Addiction dengan Empati pada Anak Sekolah Dasar*. Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang
- Merdekasari, Arih & Chaer, T. M. (2018). *Perbedaan perilaku agresif antara siswa laki-laki dan siswa perempuan di SMPN 1Kasreman Ngawi*.Jurnal Psikologi Pendidikan dan konseling.
- Myers, G. D. (2012). *Psikologi Sosial: Edisi 10*. Jakarta : Salemba Humantika
- Pratiwi, R. R., Yakub, E., & Umari, T. (2018). *Siswa yang Kecanduan Game online dan Perilaku Agresif di SMP Negeri 14 Pekanbaru*. JOM FKIP 5(1). FKIP Universitas Riau. Pekanbaru
- Prasetio, E, R & Hartosujono. (2013). *Hubungan Internsitas Penggunaan Game Online Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Pelajar Di Wonosobo*. Fakutas Psikologi Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
- Probolingo, K & Faisol, A. 2018. Ketegihan “game Online”, Sisiwa SMP Nekat Rapak Rumah Anggota TNI. <http://www.kompas.com> Di akses Februari 2019
- Rahman, A. A. (2013). *Psikologi Sosial (Integrasi Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ramadhani, Ardi. (2013). *Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda)*. eJournal Ilmu Komunikasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

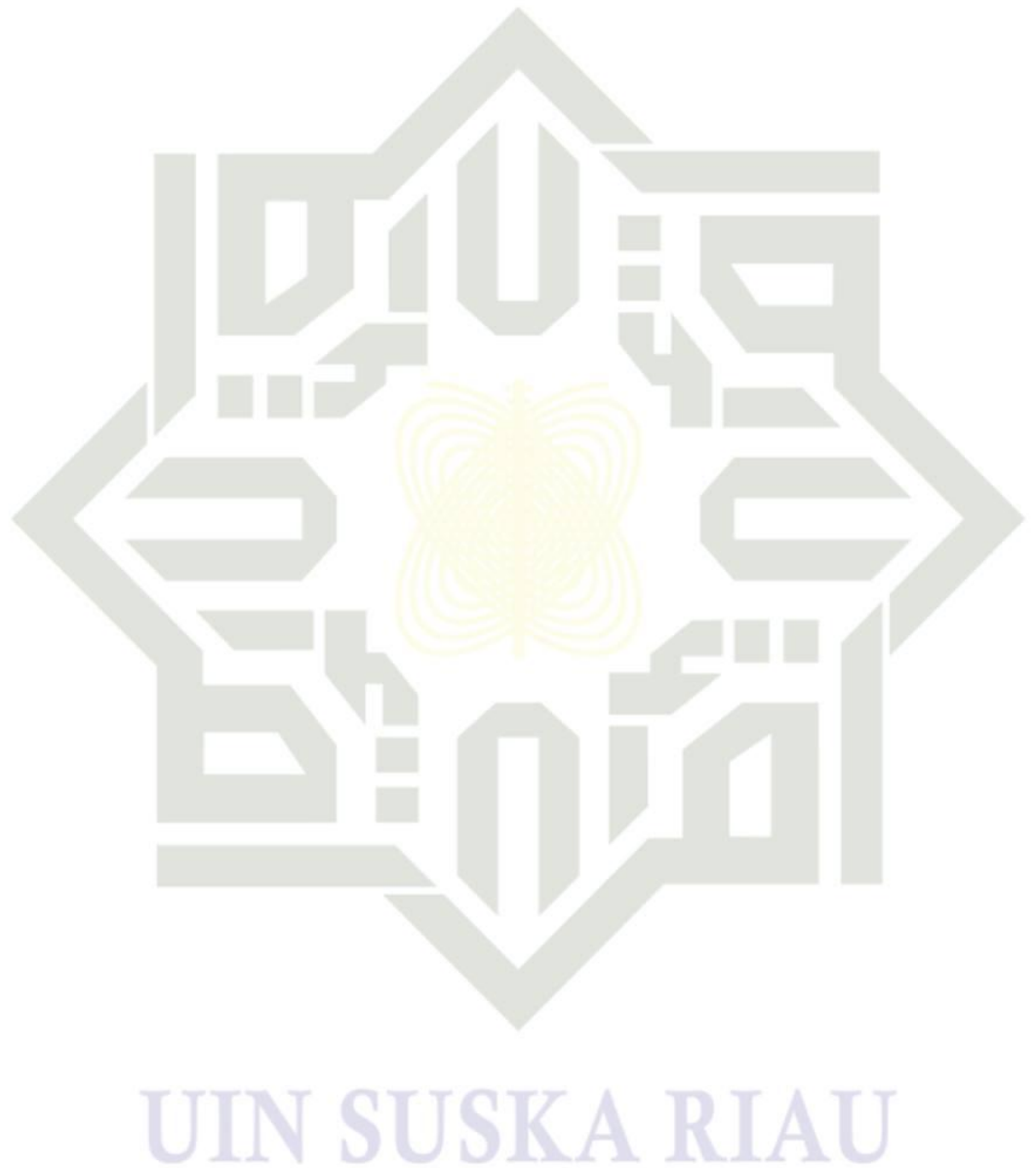
- Restu, Y., Yusri. (2013). *Studi Tentang Perilaku Agresif Siswa Di Sekolah*. Jurnal Ilmiah Konseling
- Sanditaria, W., Fitri Rahayu, Y.S. & Mardhiyah, A. (2011). *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang*. Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Remaja*. Jakarta : Erlangga
- Satria & Armanda, R. (2015). *Hubungan Kecanduan Bermain Video Game Kekerasan Pada Murid Laki-Laki Kelas IV dan V di SD Kelas 2 Cupak Tengah Pauh Kota Padang*. UNAND
- Sarwono, S,W. (2015). *Psikologi Remaja*. Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Sears, O. D, Taylor. E. S & Peplau, A. L. (2009). *Psikologi Sosial Edisi ke 12*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sevilla, G Consuelo dkk. (1993). *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta: UI-Press
- Slamato. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tiani, Anis. (2014). *Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Anak Di Surakarta*. Jurnal Kesehatan: Universitas Surakarta
- Cipto, Sucipto. (2018). Sambil Buka Baju, Murid MTs Menantang Gurunya Berkelahi. <http://news.okezone.com> Di akses 9 Februari 2019
- Zulkarnain. (2018). Miris, Siswa MTsN 2 Bombana Jadi Korban Bullying Tujuh Temannya. <http://www.penasultra.com> Di akses 9 Februari 2019
- Hisnawati, J., Nauli, A. F., & Agrina. (2014). *Faktor-Faktor Mempengaruhi Perilaku Agresif Remaja di SMK Negeri 2 Pekanbaru*. FOM PSIK 1(1). Universitas Riau. Pekanbaru
- Elfa, Mimi. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan HR.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*. JOM. FISIP
- Widyastuti, Yeni. (2014). *Psikologi Sosial*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Williams, B.K & Sawyer, S.C. (2011). *Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers Communications*. New York: McGraw-Hill

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Winn, B, M & Jhon, W, F. (2004). *Design of Communication, Competition and Collaboration in Online Game*. Accepted for presentation at Computer Game Technology Conference Toronto, Canada.

Nugroho, Adi, Ys. (2015). Dua Siswa MTS di Kedai Berkelahi Di Kamar Mandi, Satu Tewas. <https://www.tribunnews.com> Di akses 9 Februari 2019



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A

Validasi Alat Ukur

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR SKALA PERILAKU AGRESIF

1. Definisi Operasional

Perilaku agresif adalah perilaku yang ditujukan untuk melukai atau menyakiti seseorang baik secara perilaku fisik (berkelahi, memukul, melakukan kekerasan, merusak barang dan mengancam) maupun perilaku verbal (mencaci, menghina, membantah dan berterus terang apabila jengkel). Buss & Perry (1992) perilaku agresif dipengaruhi oleh empat aspek yaitu :

- a. Agresi fisik
- b. Agresi verbal
- c. Kemarahan (anger) dan
- d. Kebencian/permusuhan (hostility)

2. Skala yang digunakan : Buss & Perry (1992)

[] Buat sendiri, [] terjemahan, [√] Modifikasi

3. Jumlah aitem : 37 Aitem

4. Jenis format dan respon : skala likert dengan format respon

SS (sangat sesuai), S (sesuai), N (netral), TS (tidak sesuai), STS (sangat tidak sesuai)

5. Jenis Penilaian : penilaian butir aitem

R : Relevan

KR : Kurang relevan

TR : Tidak relevan

Petunjuk :

Pada bagian ini saya memohon pada ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan didalam skala. Skala ini bertujuan untuk mengetahui kecanduan *game online smartphone*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

smartphone. Ibu dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan aspek yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternative jawaban yang disediakan, yaitu relevan (R), kurang relevan (KR), dan tidak relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, dimohon kepada ibu untuk membarikan tanda checklist pada kolom yang telah disediakan.

Contoh cara menjawab

Saya merasa yakin mengambil keputusan karir.

R	KR	TR
()	()	()

Jika ibu menilai aitem tersebut relevan dengan indicator, maka ibu diminta untuk mencentang R, demikian untuk aitem yang tersedia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Skala perilaku agresif

Aspek	Indikator	No. item	asli	Modifikasi	Alternative jawaban			
					R	K R	T R	
Agresif fisik	Berkelahi	1	I get into fights a little more than the average person	Saya lebih sering terlibat perkelahian fisik dengan teman yang lain (F)	✓			
		3		Jika ada teman menyakiti saya, maka saya akan diam saja (UF)	✓			
	Memukul	5	Once in a while, I can't control the urge to strike another person.	Sesekali saya tidak bisa mengendalikan diri untuk menyerang orang lain (F)	✓			
		7	If somebody hits me, I hit back.	Jika seseorang memukul saya, maka saya akan membalasnya (F)	✓			
	Melakukan kekerasan	9	I can think of no good reason for ever hitting a person.	Tidak ada alasan yang kuat untuk memukul teman (UF)	✓			
		11	If I have to resort to violence to protect my rights, I will	Saya akan melakukan kekerasan untuk mendapatkan hak-hak saya (F)	✓			
	Mengancam	13	I have threatened people I know.	Saya sering mengancam orang-orang yang saya kenal (F)	✓			
		15	I have become so mad that I have broken things.	Jika saya marah, saya akan merusak barang yang ada disekitar saya (F)	✓			
	Agresif verbal	membandah	17	I often find myself disagreeing with people	Saya sering tidak setuju dengan pendapat orang lain (F)	✓		
		Berterus terang	19		Saya akan mengatakan yang sejujurnya kalau saya tidak menyukainya (F)	✓		
21			I tell my friends openly when I disagree with them.	Jika saya tidak setuju dengan pendapat teman saya, maka saya akan menyelanya (F)	✓			
23				Saya tidak pernah mengolok teman saya (UF)	✓			
Pendapat harus diterima		25	I can't help getting into arguments when people disagree with me.	Saya tidak dapat dibantah ketika ada orang tidak setuju dengan saya (F)	✓			
Menghina		27		Saya sering mengejek teman saya (F)	✓			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kema rahan	Marah	29		Saya merasa bersalah ketika saya merendahkan kemampuan teman saya (UF)	✓		
		31		Saya sering mencaci maki kekurangan teman saya (F)	✓		
	Marah	33	Some of my friends think I am a hothead	Beberapa teman saya berpikir saya adalah orang pemarah (F)	✓		
		35	I am an even-tempered person.	Saya adalah orang yang tidak mudah marah (UF)	✓		
		37	I sometimes feel like a powder keg ready to explode.	Saat marah, terkadang saya merasa seperti tong yang siap meledak (F)	✓		
		2	When frustrated, I let my irritation show.	Ketika saya kecewa, saya akan menunjukkan rasa marah (F)	✓		
		4		Saya tidak pernah marah dengan teman saya (F)	✓		
		6	I have trouble controlling my temper.	Saya mengalami kesulitan mengendalikan emosi (F)	✓		
		8		Saya tidak menghiraukan ketika teman saya mengejek saya (UF)	✓		
	Kesal	10		saya sering kesal dengan teman-teman saya (F)	✓		
		12	I flare up quickly but get over it quickly.	Saya mudah terpancing amarah tapi cepat mengatasinya (F)	✓		
Perm usuha n	Iri hati	14		Saya tidak dapat menerima ketika prestasi teman saya bagus (F)	✓		
		16		Ketika teman saya memiliki prestasi yang bagus saya ikut senang (UF)	✓		
		18		Saya iri kepada teman saya ketika mendapatkan teman baru (F)	✓		
	Denda m	20		Saya akan membalas ketika teman saya mencoba untuk menyakiti saya (F)	✓		
		22		Saya tidak akan membalas perbuatan teman yang menyakiti saya (UF)	✓		
	Perasaa n curiga/	24		Saya berhati-hati ketika bertemu dengan teman yang menyakiti saya (F)	✓		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

prasangka	26		Saya percaya dengan apa yang dikatakan teman saya (UF)	✓		
	28	I am suspicious of overly friendly strangers	Saya curiga pada teman saya yang ada maunya (F)	✓		
	30	I know that "friends" talk about me behind my back	Saya tahu bahwa teman-teman saya menceritakan saya dibelakang saya (F)	✓		
	32	I sometimes feel that people are laughing at me behind my back.	Kadangkala saya merasa bahwa teman saya menertawakan saya di belakang (f)	✓		
	34	I am sometimes eaten up with jealousy	Saya kadang-kadang merasa kurang senang dengan teman saya (F)	✓		
	36	I wonder why sometimes I feel so bitter about things	Ketika orang lain mengucilkan saya, saya akan merasa kecil hati (F)	✓		

Catatan:

1. Isi kesesuaian (sesuai dengan indikator):

.....

.....

2. Bahasa :

.....

.....

3. Jumlah Aitem:

.....

.....

Pekanbaru, Juli 2019

Validator

Reni Susanti, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR SKALA KECENDERUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE SMARTPHONE

1. Definisi Operasional

Kecanduan *game online smartphone* merupakan suatu keadaan yang membuat individu menyenangi suatu hal secara berlebihan dan terus menerus yang mengakibatkan munculnya dampak negatif. DSM-5 (2013) kecanduan *game online smartphone* memiliki 9 kriteria yaitu :

- a. Asik bermain *game online*
- b. Penarikan diri
- c. Toleransi
- d. Ketidakmampuan mengurangi waktu
- e. Kehilangan minat
- f. Penggunaan yang berlebihan/pengulangan
- g. Berbohong kepada keluarga atau orang lain
- h. Sebagai pelarian
- i. Resiko

2. Skala yang digunakan : DSM-5 (2013)
[√] Buat sendiri, [] terjemahan, [] Modifikasi
3. Jumlah aitem : 45 aitem
4. Jenis format dan respon : skala likert dengan format respon
SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), STS (sangat tidak setuju)
5. Jenis Penilaian : penilaian butir aitem
R : Relevan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

KR : Kurang relevan

TR : Tidak relevan

Petunjuk :

Pada bagian ini saya memohon pada ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan didalam skala. Skala ini bertujuan untuk mengetahui kecanduan *game online smartphone* *smartphone*. Ibu dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan aspek yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternative jawaban yang disediakan, yaitu relevan (R), kurang relevan (KR), dan tidak relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, dimohon kepada ibu untuk membarikan tanda checklist pada kolom yang telah disediakan.

Contoh cara menjawab

Saya merasa yakin mengambil keputusan karir.

R	KR	TR
()	()	()

Jika ibu menilai aitem tersebut relevan dengan indikator, maka ibu diminta untuk mencentang R, demikian untuk aitem yang tersedia.

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Skala kecanduan game online smartphone

Indikator	No. item	Modifikasi	Alternative Jawaban		
			R	KR	TR
Asyik bermain game online	1	Saya sering memikirkan game online saat belajar (F)	✓		
	3	Saya sering menghabiskan waktu hanya untuk memikirkan game online bahkan saat tidak bermain (F)	✓		
	5	Saya hanya fokus pada game online saja (F)	✓		
	7	Saya dapat berkonsentrasi saat belajar (UF)	✓		
	45	Saya merasa senang ketika tidak bermain game online (UF)	✓		
Penarikan diri	9	Saya merasa cemas saat tidak bermain game online (F)	✓		
	11	Saya mudah marah ketika disuruh berhenti untuk bermain game online (F)	✓		
	13	Saya sedih ketika saya disuruh untuk mengurangi bermain game online (F)	✓		
	15	Saya tidak merasa sedih ketika disuruh untuk berhenti bermain game online (UF)	✓		
	17	Saya tidak gelisah saat tidak bermain game online sehari-hari (UF)	✓		
Toleransi	19	Jumlah game online di smartphone saya lebih dari satu (F)	✓		
	21	Jumlah waktu bermain game online saya sering meningkat (F)	✓		
	23	Saya sering bergonta-ganti game online yang saya suka (F)	✓		
	25	Saya bisa berhenti bermain game online saat mengerjakan tugas sekolah (UF)	✓		
	44	Saya dapat mengurangi game online yang saya mainkan (UF)	✓		
Ketidakmampuan mengurangi waktu	27	Saya tidak mampu mengurangi jam bermain game online saya (F)	✓		
	29	orang lain gagal membuat saya mengurangi waktu bermain	✓		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

		game online saya (F)			
	31	Saya gagal berusaha mengurangi jam bermain game online smartphone saya (F)	✓		
	33	Saya dapat mengurangi jam bermain game online (UF)	✓		
	35	Saya mampu berhenti bermain game online smartphone saat teman-teman masih bermain (UF)	✓		
Kehilangan minat	37	Saya lebih memilih untuk bermain game online daripada berkumpul dengan teman (F)	✓		
	39	Saya lebih suka berteman dengan sesama pemain game online saja (F)	✓		
	41	Saya tidak tertarik dengan pelajaran yang ada di sekolah (F)	✓		
	43	Saya lebih memilih bermain dengan teman-teman atau keluarga saya dihandingkan game online (UF)	✓		
	2	Saya sering berkumpul dengan keluarga dan teman saya (UF)	✓		
Penggunaan yang berlebihan/pengulangan	4	Saya banyak menghabiskan uang hanya untuk bermain game online saja (F)	✓		
	6	Saya akan rela bergadang demi meningkatkan level bermain game online (F)	✓		
	8	Saya sering terlambat kesekolah saat bermain game online (F)	✓		
	10	Saya cukup tidur walaupun saya bermain game online (UF)	✓		
	12	Saya tidak pernah berdepat dengan teman hanya karna bermain game online (UF)	✓		
Berbohong kepada keluarga atau orang lain	14	Saya sering berbohong kepada keluarga saya tentang jumlah waktu bermain game online (F)	✓		
	16	Saya akan berbohong saat dilarang bermain game online (F)	✓		
	18	Saya sering berbohong dengan jumlah game online yang saya mainkan (F)	✓		
	20	Saya tidak pernah berbohong tentang jumlah waktu game	✓		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	online saya kepada keluarga (UF)			
22	Saya tidak pernah berbohong kepada teman tetang <i>game online</i> yang saya mainkan (UF)	✓		
24	Saya akan bermain <i>game online</i> ketika saya tidak dapat mengerjakan tugas sekolah (F)	✓		
26	Saya akan bermain <i>game online</i> ketika saya merasa cemas (F)	✓		
28	saya bermain <i>game online</i> untuk melupakan masalah yang ada disekolah (F)	✓		
30	Saya tidak pernah meluapkan rasa kecewa saya kepermainan <i>game online</i> (UF)	✓		
32	Saya merasa tidaknyaman ketika bermain <i>game online</i> (UF)	✓		
34	Saya memiliki nilai yang jelek ketika bermain <i>game online</i> (F)	✓		
36	Saya memiliki hubungan yang tidak baik dengan keluarga dan teman sekolah saat bermain <i>game online</i> (F)	✓		
38	Saya menelantarkan kegiatan sekolah untuk bermain <i>game online</i> (F)	✓		
40	<i>game online</i> tidak mengganggu hubungan saya dengan keluarga (UF)	✓		
42	Prestasi saya tidak menurun karena bermain <i>game online</i> (UF)	✓		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Catatan:

1. Isi kesesuaian (sesuai dengan indikator):

.....

2. Bahasa :

.....

3. Jumlah Aitem:

.....

Pekanbaru, Juli 2019

Validator

Reni Susanti, S. Psi., M. Psi., Psikolog

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR SKALA PERILAKU AGRESIF

1. Definisi Operasional

Perilaku agresif adalah perilaku yang ditujukan untuk melukai atau menyakiti seseorang baik secara perilaku fisik (berkelahi, memukul, melakukan kekerasan, merusak barang dan mengancam) maupun perilaku verbal (mencaci, menghina, membantah dan berterus terang apabila jengkel). Buss & Perry (1992) perilaku agresif dipengaruhi oleh empat aspek yaitu :

- a. Agresi fisik
- b. Agresi verbal
- c. Kemarahan (anger) dan
- d. Kebencian/permusuhan (hostility)

2. Skala yang digunakan : Buss & Perry (1992)

[] Buat sendiri, [] terjemahan, [✓] Modifikasi

3. Jumlah aitem : 37 Aitem

4. Jenis format dan respon : skala likert dengan format respon

SS (sangat sesuai), S (sesuai), N (netral), TS (tidak sesuai), STS (sangat tidak sesuai)

5. Jenis Penilaian : penilaian butir aitem

R : Relevan

KR : Kurang relevan

TR : Tidak relevan

Petunjuk :

Pada bagian ini saya memohon pada ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan didalam skala. Skala ini bertujuan untuk mengetahui kecanduan *game online smartphone*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

smartphone. Ibu dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan aspek yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternative jawaban yang disediakan, yaitu relevan (R), kurang relevan (KR), dan tidak relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, dimohon kepada ibu untuk memberikan tanda checklist pada kolom yang telah disediakan.

Contoh cara menjawab

Saya merasa yakin mengambil keputusan karir.

R	KR	TR
()	()	()

Jika ibu menilai aitem tersebut relevan dengan indicator, maka ibu diminta untuk mencentang

R, demikian untuk aitem yang tersedia.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Skala perilaku agresif

Aspek	Indikator	No item	asli	Modifikasi	Alternative jawaban		
					R	KR	TR
Agresif fisik	Berkelahi	1	I get into fights a little more than the average person	Saya lebih sering terlibat perkelahian fisik dengan teman yang lain (F)	✓		
		3		Jika ada teman menyakiti saya, maka saya akan diam saja (UF)	✓		
	Memukul	5	Once in a while, I can't control the urge to strike another person.	Sesekali saya tidak bisa mengendalikan diri untuk menyerang orang lain (F)	✓		
		7	If somebody hits me, I hit back.	Jika seseorang memukul saya, maka saya akan membalasnya (F)	✓		
	Melakukan kekerasan	9	I can think of no good reason for ever hitting a person.	Tidak ada alasan yang kuat untuk memukul teman (UF)	✓		
		11	If I have to resort to violence to protect my rights, I will	Saya akan melakukan kekerasan untuk mendapatkan hak-hak saya (F)	✓		
	Mengancam	13	I have threatened people I know.	Saya sering mengancam orang-orang yang saya kenal (F)	✓		
		15	I have become so mad that I have broken things.	Jika saya marah, saya akan merusak barang yang ada disekitar saya (F)	✓		
	membantah	17	I often find myself disagreeing with people	Saya sering tidak setuju dengan pendapat orang lain (F)	✓		
		19		Saya akan mengatakan yang sejujurnya kalau saya tidak menyukainya (F)	✓		
Agresif verbal	Berterus terang	21	I tell my friends openly when I disagree with them.	Jika saya tidak setuju dengan pendapat teman saya, maka saya akan menyelanya (F)	✓		
		23		Saya tidak pernah mengolok teman saya (UF)	✓		
	Pendapat harus diterima	25	I can't help getting into arguments when people disagree with me.	Saya tidak dapat dibantah ketika ada orang tidak setuju dengan saya (F)	✓		
	Menghina	27		Saya sering mengejek teman saya (F)	✓		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Marah	29		Saya merasa bersalah ketika saya merendahkan kemampuan teman saya (UF)	✓		
	31		Saya sering mencaci maki kekurangan teman saya (F)	✓		
	33	Some of my friends think I am a hothead	Beberapa teman saya berpikir saya adalah orang pemarah (F)	✓		
	35	I am an even-tempered person.	Saya adalah orang yang tidak mudah marah (UF)	✓		
	37	I sometimes feel like a powder keg ready to explode.	Saat marah, terkadang saya merasa seperti tong yang siap meledak (F)	✓		
	2	When frustrated, I let my irritation show.	Ketika saya kecewa, saya akan menunjukkan rasa marah (F)	✓		
	4		Saya tidak pernah marah dengan teman saya (F)	✓		
	6	I have trouble controlling my temper.	Saya mengalami kesulitan mengendalikan emosi (F)	✓		
	8		Saya tidak menghiraukan ketika teman saya mengejek saya (UF)	✓		
	10		saya sering kesal dengan teman-teman saya (F)	✓		
	12	I flare up quickly but get over it quickly.	Saya mudah terpancing amarah tapi cepat mengatasinya (F)	✓		
	14		Saya tidak dapat menerima ketika prestasi teman saya bagus (F)	✓		
	16		Ketika teman saya memiliki prestasi yang bagus saya ikut senang (UF)	✓		
	18		Saya iri kepada teman saya ketika mendapatkan teman baru (F)	✓		
Denda m	20		Saya akan membalas ketika teman saya mencoba untuk menyakiti saya (F)	✓		
	22		Saya tidak akan membalas perbuatan teman yang menyakiti saya (UF)	✓		
Perasaa n curiga/	24		Saya berhati-hati ketika bertemu dengan teman yang menyakiti saya (F)	✓		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

prasangka	26		Saya percaya dengan apa yang dikatakan teman saya (UF)	✓		
	28	I am suspicious of overly friendly strangers	Saya curiga pada teman saya yang ada maunya (F)	✓		
	30	I know that "friends" talk about me behind my back	Saya tahu bahwa teman-teman saya menceritakan saya dibelakang saya (F)	✓		
	32	I sometimes feel that people are laughing at me behind my back.	Kadangkala saya merasa bahwa teman saya menertawakan saya di belakang (f)	✓		
	34	I am sometimes eaten up with jealousy	Saya kadang-kadang merasa kurang senang dengan teman saya (F)	✓		
	36	I wonder why sometimes I feel so bitter about things	Ketika orang lain mengucilkan saya, saya akan merasa kecil hati (F)	✓		

Catatan:

1. Isi kesesuaian (sesuai dengan indikator):

all right

2. Bahasa :

good

3. Jumlah Aitem:

all right (39)

Pekanbaru, Juli 2019

Validator

[Signature]

(Khwanisifa, M.Psi., Psikolog)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR SKALA KECENDERUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE SMARTPHONE

1. Definisi Operasional

Kecanduan *game online smartphone* merupakan suatu keadaan yang membuat individu menyenangi suatu hal secara berlebihan dan terus menerus yang mengakibatkan munculnya dampak negatif. DSM-5 (2013) kecanduan *game online smartphone* memiliki 9 kriteria yaitu :

- Asik bermain *game online*
- Penarikan diri
- Toleransi
- Ketidakmampuan mengurangi waktu
- Kehilangan minat
- Penggunaan yang berlebihan/pengulangan
- Berbohong kepada keluarga atau orang lain
- Sebagai pelarian
- Resiko

2. Skala yang digunakan : DSM-5 (2013)
[☒] Buat sendiri, [☐] terjemahan, [☐] Modifikasi

3. Jumlah aitem : 45 aitem

4. Jenis format dan respon : skala likert dengan format respon
SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), STS
(sangat tidak setuju)

5. Jenis Penilaian : penilaian butir aitem
R : Relevan

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KR : Kurang relevan

TR : Tidak relevan

Petunjuk :

Pada bagian ini saya memohon pada ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan didalam skala. Skala ini bertujuan untuk mengetahui kecanduan game online *smartphone* *smartphone*. Ibu dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan aspek yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternative jawaban yang disediakan, yaitu relevan (R), kurang relevan (KR), dan tidak relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, dimohon kepada ibu untuk membarikan tanda checklist pada kolom yang telah disediakan.

Contoh cara menjawab

Saya merasa yakin mengambil keputusan karir.

R	KR	TR
()	()	()

Jika ibu menilai aitem tersebut relevan dengan indikator, maka ibu diminta untuk mencentang R, demikian untuk aitem yang tersedia.

UIN SUSKA RIAU

Skala kecanduan game online smartphone

Indikator	No.ait em	Modifikasi	Alternative Jawaban		
			R	KR	TR
Asyik bermain game online	1	Saya sering memikirkan game online saat belajar (F)	✓		
	3	Saya sering menghabiskan waktu hanya untuk memikirkan game online bahkan saat tidak bermain (F)	✓		
	5	Saya hanya fokus pada game online saja (F)	✓		
	7	Saya dapat berkonsentrasi saat belajar (UF)	✓		
	45	Saya merasa senang ketika tidak bermain game online (UF)	✓		
Penarikan diri	9	Saya merasa cemas saat tidak bermain game online (F)	✓		
	11	Saya mudah marah ketika disuruh berhenti untuk bermain game online (F)	✓		
	13	Saya sedih ketika saya disuruh untuk mengurangi bermain game online (F)	✓		
	15	Saya tidak merasa sedih ketika disuruh untuk berhenti bermain game online (UF)	✓		
	17	Saya tidak gelisah saat tidak bermain game online sehabian (UF)	✓		
Toleransi	19	Jumlah game online di smartphone saya lebih dari satu (F)	✓		
	21	Jumlah waktu bermain game online saya sering meningkat.(F)	✓		
	23	Saya sering bergonta-ganti game online yang saya suka (F)	✓		
	25	Saya bisa berhenti bermain game online saat mengerjakan tugas sekolah (UF)	✓		
	44	Saya dapat mengurangi game online yang saya mainkan (UF)	✓		
Ketidakmampuan mengurangi waktu	27	Saya tidak mampu mengurangi jam bermain game online saya (F)	✓		
	29	orang lain gagal membuat saya mengurangi waktu bermain	✓		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		game online saya (F)			
	31	Saya gagal berusaha mengurangi jam bermain game online smartphone saya (F)	✓		
	33	Saya dapat mengurangi jam bermain game online (UF)	✓		
	35	Saya mampu berhenti bermain game online smartphone saat teman-teman masih bermain (UF)	✓		
Kehilangan minat	37	Saya lebih memilih untuk bermain game online daripada berkumpul dengan teman (F)	✓		
	39	Saya lebih suka berteman dengan sesama pemain game online saja (F)	✓		
	41	Saya tidak tertarik dengan pelajaran yang ada di sekolah (F)	✓		
	43	Saya lebih memilih bermain dengan teman-teman atau keluarga saya dibandingkan game online (UF)	✓		
	2	Saya sering berkumpul dengan keluarga dan teman saya (UF)	✓		
Penggunaan yang berlebihan/pengulangan	4	Saya banyak menghabiskan uang hanya untuk bermain game online saja (F)	✓		
	6	Saya akan rela bergadang demi meningkatkan level bermain game online (F)	✓		
	8	Saya sering terlambat kesekolah saat bermain game online (F)	✓		
	10	Saya cukup tidur walaupun saya bermain game online (UF)	✓		
	12	Saya tidak pernah berdepat dengan teman hanya karna bermain game online (UF)	✓		
Berbohong kepada keluarga atau orang lain	14	Saya sering berbohong kepada keluarga saya tentang jumlah waktu bermain game online (F)	✓		
	16	Saya akan berbohong saat dilarang bermain game online (F)	✓		
	18	Saya sering berbohong dengan jumlah game online yang saya mainkan (F)	✓		
	20	Saya tidak pernah berbohong tentang jumlah waktu game	✓		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		online saya kepada keluarga (UF)			
	22	Saya tidak pernah berbohong kepada teman tentang <i>game online</i> yang saya mainkan (UF)	✓		
Sebagai pelarian	24	Saya akan bermain <i>game online</i> ketika saya tidak dapat mengerjakan tugas sekolah (F)	✓		
	26	Saya akan bermain <i>game online</i> ketika saya merasa cemas (F)	✓		
	28	saya bermain <i>game online</i> untuk melupakan masalah yang ada disekolah (F)	✓		
	30	Saya tidak pernah meluapkan rasa kecewa saya kepermainan <i>game online</i> (UF)	✓		
	32	Saya merasa tidaknyaman ketika bermain <i>game online</i> (UF)	✓		
Resiko	34	Saya memiliki nilai yang jelek ketika bermain <i>game online</i> (F)	✓		
	36	Saya memiliki hubungan yang tidak baik dengan keluarga dan teman sekolah saat bermain <i>game online</i> (F)	✓		
	38	Saya menelantarkan kegiatan sekolah untuk bermain <i>game online</i> (F)	✓		
	40	<i>game online</i> tidak mengganggu hubungan saya dengan keluarga (UF)	✓		
	42	Prestasi saya tidak menurun karena bermain <i>game online</i> (UF)	✓		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Catatan:

1. Isi kesesuaian (sesuai dengan indikator):

.....
.....

2. Bahasa :

.....
.....

3. Jumlah Aitem:

.....
.....

Pekanbaru, Juli 2019

Validator

Ikhwaniyfa, M.Psi., Psikolog

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN B

Skala *Try Out*

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama (Inisial) :

Usia :

Jenis Kelamin :

Kelas/ Jurusan :

Nama Sekolah :

Saya bermain *game online* selama 12 bulan (1 tahun) :

*jika **YA** anda dapan melanjutkan ke soal berikutnya

() **YA** () **TIDAK**

Game online yang dimainkan di *smartphone*:

*boleh *checklist* (✓) lebih dari satu

() *Mobile legends* (ML) () *PUBG* () *Clash of Clans* (COC)

() *Garena Free Fire* () Lainnya

Waktu bermain *game online* (perhari) :

() 1 jam () 2 jam () 3 jam () 4 jam () > 5 jam

B. PETUNJUK PENGISIAN

Berikut ini terdapat beberapa pernyataan dan Anda diminta untuk memberikan tanggapan atas pernyataan tersebut. Dalam skala ini tidak ada jawaban yang benar atau salah, maka Anda diminta untuk menjawab secara jujur sesuai dengan keadaan diri Anda dan bukan berdasarkan atas apa yang Anda anggap baik. Masing-masing pernyataan terdiri dari empat pilihan jawaban yaitu:

SS : Jika pernyataan itu **Sangat Setuju** dengan anda

S : Jika pernyataan itu **Setuju** dengan anda

TS : Jika pernyataan itu **Tidak Setuju** dengan anda

STS : Jika pernyataan itu **Sangat Tidak Setuju** dengan anda

Pilihlah salah satu jawaban dari empat pilihan jawaban dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan:

Contoh cara menjawab:

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya suka bermain <i>game online</i>	✓			

- Baca dan pahami setiap pernyataan sebelum Anda memberikan jawaban yang sesuai dengan keadaan diri Anda. Setelah selesai mengerjakan periksa kembali jawaban Anda dan pastikan semua pernyataan telah Anda jawab.

SELAMAT MENGERJAKAN

DAN TERIMAKASIH ATAS KERJASAMANYA

SKALA 1

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya sering memikirkan <i>game online</i> saat belajar				
2	Saya sering berkumpul dengan keluarga dan teman saya				
3	Saya sering menghabiskan waktu hanya untuk memikirkan <i>game online</i> bahkan saat tidak bermain				
4	Saya banyak menghabiskan uang hanya untuk bermain <i>game online</i> saja				
5	Saya hanya fokus pada <i>game online</i> saja				
6	Saya akan rela bergadang demi meningkatkan level bermain <i>game online</i>				
7	Saya dapat berkonsentrasi saat belajar				
8	Saya sering terlambat kesekolah saat bermain <i>game online</i>				
9	Saya merasa cemas saat tidak bermain <i>game online</i>				
10	Saya cukup tidur walaupun saya bermain <i>game online</i>				
11	Saya mudah marah ketika disuruh berhenti untuk bermain <i>game online</i>				
12	Saya tidak pernah berdebat dengan teman hanya karna bermain <i>game online</i>				
13	Saya sedih ketika saya disuruh untuk mengurangi bermain <i>game online</i>				
14	Saya sering berbohong kepada keluarga saya tentang jumlah waktu bermain <i>game online</i>				
15	Saya tidak merasa sedih ketika disuruh untuk berhenti bermain <i>game online</i>				
16	Saya akan berbohong saat dilarang bermain <i>game online</i>				
17	Saya tidak gelisah saat tidak bermain <i>game online</i> seharian				

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

8	Saya sering berbohong dengan jumlah <i>game online</i> yang saya mainkan				
9	Jumlah <i>game online</i> di <i>smartphone</i> saya lebih dari satu				
10	Saya tidak pernah berbohong tentang jumlah waktu <i>game online</i> saya kepada keluarga				
11	Jumlah waktu bermain <i>game online</i> saya sering meningkat				
12	Saya tidak pernah berbohong kepada teman tetang <i>game online</i> yang saya mainkan				
13	Saya sering bergonta-ganti <i>game online</i> yang saya suka				
14	Saya akan bermain <i>game online</i> ketika saya tidak dapat mengerjakan tugas sekolah				
15	Saya bisa berhenti bermain <i>game online</i> saat mengerjakan tugas sekolah				
16	Saya akan bermain <i>game online</i> ketika saya merasa cemas				
17	Saya tidak mampu mengurangi jam bermain <i>game online</i> saya				
18	saya bermain <i>game online</i> untuk melupakan masalah yang ada disekolah				
19	orang lain gagal membuat saya mengurangi waktu bermain <i>game online</i> saya				
20	Saya tidak pernah meluapkan rasa kecewa saya kepermainan <i>game online</i>				
21	Saya gagal berusaha mengurangi jam bermain <i>game online</i> <i>smartphone</i> saya				
22	Saya merasa tidaknyaman ketika bermain <i>game online</i>				
23	Saya dapat mengurangi jam bermain <i>game online</i>				
24	Saya memiliki nilai yang jelek ketika bermain <i>game online</i>				
25	Saya mampu berhenti bermain <i>game online</i> <i>smartphone</i> saat teman-teman masih bermain				
26	Saya memiliki hubungan yang tidak baik dengan keluarga dan teman sekolah saat bermain <i>game online</i>				
27	Saya lebih memilih untuk bermain <i>game online</i> daripada berkumpul dengan teman				
28	Saya menelantarkan kegiatan sekolah untuk bermain <i>game online</i>				
29	Saya lebih suka berteman dengan sesama pemain <i>game online</i> saja				

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1	game online tidak mengganggu hubungan saya dengan keluarga				
2	Saya tidak tertarik dengan pelajaran yang ada di sekolah				
3	Prestasi saya tidak menurun karena bermain <i>game online</i>				
4	Saya lebih memilih bermain dengan teman-teman atau keluarga saya dibandingkan <i>game online</i>				
5	Saya dapat mengurangi <i>game online</i> yang saya mainkan				
6	Saya merasa senang ketika tidak bermain <i>game online</i>				

PETUNJUK PENGISIAN

Berikut ini terdapat beberapa pernyataan dan Anda diminta untuk memberikan tanggapan atas pernyataan tersebut. Dalam skala ini tidak ada jawaban yang benar atau salah, maka Anda diminta untuk menjawab secara jujur sesuai dengan keadaan diri Anda dan bukan berdasarkan atas apa yang Anda anggap baik. Masing-masing pernyataan terdiri dari lima pilihan jawaban yaitu:

- SS** : apabila pernyataan tersebut **Sangat Sesuai** pada diri Anda
S : apabila pernyataan tersebut **Sesuai** pada diri Anda
N : apabila pernyataan tersebut **Netral** pada diri Anda
TS : apabila pernyataan tersebut **Tidak Sesuai** pada diri Anda
STS : apabila pernyataan tersebut **Sangat Tidak Sesuai** pada diri Anda

Pilihlah salah satu jawaban dari lima pilihan jawaban dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan:

Contoh cara menjawab :

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya adalah orang yang tidak mudah marah	✓				

Baca dan pahami setiap pernyataan sebelum Anda memberikan jawaban yang sesuai dengan keadaan diri Anda. Setelah selesai mengerjakan periksa kembali jawaban Anda dan pastikan semua pernyataan telah Anda jawab.

SELAMAT MENGERJAKAN

DAN TERIMAKASIH ATAS KERJASAMANYA

SKALA 2

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya lebih sering terlibat perkelahian fisik dengan teman yang lain					
2	Ketika saya kecewa, saya akan menunjukkan rasa marah					
3	Jika ada teman menyakiti saya, maka saya akan diam saja					
4	Saya tidak pernah marah dengan teman saya					
5	Sesekali saya tidak bisa mengendalikan diri untuk menyerang orang lain					
6	Saya mengalami kesulitan mengendalikan emosi					
7	Jika seseorang memukul saya, maka saya akan membalasnya					
8	Saya tidak menghiraukan ketika teman saya mengejek saya					
9	Tidak ada alasan yang kuat untuk memukul teman					
10	saya sering kesal dengan teman-teman saya					
11	Saya akan melakukan kekerasan untuk mendapatkan hak-hak saya					
12	Saya mudah terpancing amarah tapi cepat mengatasinya					
13	Saya sering mengancam orang-orang yang saya kenal					
14	Saya tidak dapat menerima ketika prestasi teman saya bagus					
15	Ketika saya marah, saya akan merusak barang yang ada di sekitar saya					
16	Ketika teman saya memiliki prestasi yang bagus saya ikut senang					
17	Saya sering tidak setuju dengan pendapat orang lain					
18	Saya iri kepada teman saya ketika mendapatkan teman baru					
19	Saya akan mengatakan yang sejujurnya kalau saya tidak menyukainya					
20	Saya akan membalas ketika teman saya mencoba untuk menyakiti saya					
21	Jika saya tidak setuju dengan pendapat teman saya, maka					

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1	Saya akan menyelanya					
2	Saya tidak akan membalas perbuatan teman yang menyakiti saya					
3	Saya tidak pernah mengolok teman saya					
4	Saya berhati-hati ketika bertemu dengan teman yang menyakiti saya					
5	Saya tidak dapat dibantah ketika ada orang tidak setuju dengan saya					
6	Saya percaya dengan apa yang dikatakan teman saya					
27	Saya sering mengejek teman saya					
28	Saya curiga pada teman saya yang ada maunya					
29	Saya merasa bersalah ketika saya merendahkan kemampuan teman saya					
30	Saya tahu bahwa teman-teman saya menceritakan saya dibelakang saya					
31	Saya sering mencaci maki kekurangan teman saya					
32	Kadangkala saya mereasa bahwa teman saya menertawakan saya di belakang					
33	Beberapa teman saya berpikir saya adalah orang pemarah					
34	Saya kadang-kadang merasa kurang senang dengan teman saya					
35	Saya adalah orang yang tidak mudah marah					
36	Ketika orang lain mengucilkan saya, saya akan merasa kecil hati					
37	Saat marah, terkadang saya merasa sepeti tong yang siap meledak					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN C

Tabulasi Data Mentah *Try Out*

UIN SUSKA RIAU

KECANDUAN GAME ONLINE

	S	K	U	JK	W	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	7	12	L	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	4	4	4	2	1	2	3	1	2	1
2	7	13	L	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	4	2	4	1	2	1	1	1	2	3	1
3	7	12	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	1
4	7	12	L	2	1	2	4	4	3	2	2	2	2	3	1	2	2	1	1	3	1	1	1	4	2
5	7	13	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	1	2	2	3	2	2	1	2	2	3	1
6	7	13	L	2	1	3	1	1	1	1	2	1	2	2	3	2	4	3	1	2	1	1	1	2	2
7	7	13	L	1	2	2	4	4	3	2	2	2	2	3	1	3	2	1	1	3	1	1	1	4	2
8	7	12	L	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	4	2	2	4	1	3	2	4	1
9	7	12	L	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	3	2	4	1	2	3	1	4	2
10	7	11	L	3	2	3	1	1	2	2	4	1	1	2	2	3	3	3	2	3	1	4	1	4	2
11	7	13	L	3	3	1	3	3	2	3	1	2	2	2	1	2	2	3	3	1	3	3	2	3	2
12	7	14	L	3	3	1	4	4	2	2	3	1	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	4
13	7	13	L	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	1	3	3	3	2	3	2	1	2	2	1
14	7	13	L	3	2	2	2	4	1	2	2	1	2	2	2	4	2	4	1	4	2	4	1	1	1
15	7	13	L	3	3	1	3	3	2	1	2	1	1	2	2	3	2	3	3	2	3	2	1	3	2
16	7	13	L	3	2	1	3	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	4	2	3	1	1	3
17	7	12	L	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
18	7	12	P	4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	1	2	1	2	2	1
19	7	13	P	2	3	1	3	4	2	3	1	2	2	2	1	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2
20	7	13	P	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	3	3	1	3	1	1	1	2	1
21	7	13	P	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	4	1	1	1	1	1	1	2	1
22	8	13	L	5	2	2	2	4	3	1	2	1	2	2	2	2	3	2	1	4	4	1	2	4	1
23	8	13	L	5	3	3	3	3	2	3	2	4	2	2	2	3	3	1	1	1	2	2	2	4	3
24	8	13	L	4	4	1	4	4	4	3	2	4	3	3	4	1	2	3	3	2	1	4	3	1	
25	8	13	L	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1
26	8	13	L	3	3	3	3	3	2	4	1	1	4	2	3	2	3	3	3	1	3	2	4	2	
27	8	14	L	3	3	2	4	3	3	2	2	1	2	1	2	2	4	3	4	3	3	1	1	4	3
28	8	12	L	3	2	2	1	2	1	1	1	1	1	3	1	3	2	3	3	3	3	2	1	1	2
29	8	13	L	3	3	1	4	4	4	4	2	3	4	1	4	3	4	3	3	2	1	2	4	1	
30	8	14	L	4	4	2	3	3	3	2	2	2	3	1	4	1	2	2	3	2	3	3	4	3	
31	8	13	L	1	3	1	2	2	2	1	1	1	2	3	3	4	3	2	2	3	1	1	4	2	
32	8	14	L	3	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	2	2	1	2	2	3	2	1	1
33	8	13	L	2	3	1	3	3	2	3	2	1	3	2	3	2	3	2	3	2	4	2	4	2	
34	8	14	L	1	1	2	3	3	2	1	2	1	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2
35	8	14	L	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2
36	8	13	L	3	4	1	4	3	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	4	2
37	8		L	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	4	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	4
38	8	14	L	1	3	2	3	2	2	4	1	1	2	3	4	2	3	2	2	2	1	2	4	1	
39	8	13	L	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
40	8	14	L	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	
41	8	13	L	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	4	2	3	1	4	1	4	1	4	2
42	8	14	L	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

83	8	13	L	2	2	1	2	2	2	3	1	2	2	1	3	3	3	3	1	4	3	4	4	1
84	8	14	L	2	2	2	3	4	2	2	2	2	2	2	4	1	3	2	2	2	3	2	4	2
85	8	14	L	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	3
86	8	13	L	2	3	1	3	4	4	4	3	1	1	2	4	1	4	3	4	4	4	4	4	2
87	8	14	L	2	2	1	3	4	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	3	1	1	2	4	1
88	8	14	L	2	2	1	2	2	2	3	1	2	2	1	3	3	3	3	1	4	3	4	4	1
89	8	14	L	2	3	2	4	2	3	2	2	1	2	1	2	4	3	4	1	3	1	2	2	3
90	8	14	L	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2
91	8	14	P	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	1
92	8	15	P	1	2	2	3	2	2	3	1	2	2	1	2	3	2	2	1	2	1	2	4	1
93	8	14	P	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	4	1	2	1
94	8	13	P	1	2	4	2	1	1	1	2	1	2	2	3	4	2	1	2	1	1	2	2	1
95	8	14	P	1	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2
96	8	13	P	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	1	1	1	4	4	1	1
97	8	13	P	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2
98	8	13	P	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2
99	8	14	P	4	2	1	3	4	1	2	1	1	4	3	2	1	2	1	1	1	1	2	3	2
100	9	15	L	4	2	1	2	2	2	3	1	1	2	2	2	3	2	1	2	2	1	3	3	1
101	9	14	L	4	1	2	2	2	2	2	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	4	3
102	9	14	L	4	3	1	2	1	2	1	2	2	2	4	3	2	2	3	1	2	1	2	2	1
103	9	14	L	3	4	1	3	3	2	1	2	1	4	1	3	1	3	2	2	3	2	2	4	3
104	9	15	L	3	4	1	3	3	2	3	2	1	3	2	3	2	2	1	2	2	3	1	1	2
105	9	14	L	3	2	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	2	2	2	1	2	2
106	9	16	L	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2
107	9	14	L	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	3	3	1	2	2	4	2	3	2
108	9	14	L	2	3	2	3	2	2	1	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	1	2
109	9	14	L	1	3	2	4	2	3	3	2	1	3	1	3	3	3	2	2	2	2	2	1	2
110	9	15	L	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	3	2	1	1	2	2	2	3	2
111	9	14	L	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	2
112	9	14	L	2	2	1	1	3	2	1	1	1	2	1	1	3	1	1	1	2	4	1	4	1
113	9	14	L	2	1	2	3	3	2	2	1	1	3	2	3	1	4	1	3	2	2	2	2	1
114	9	14	L	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	4
115	9	15	L	2	3	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2
116	9	15	L	2	4	1	1	1	1	3	2	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	4	1
117	9	15	L	2	2	1	2	1	1	1	3	1	3	2	1	2	4	1	1	1	2	1	3	1
118	9	15	L	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	3	4	1	1	1	1	3	2	4
119	9	14	L	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	3
120	9	15	L	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	2	1	4	2	3	1
121	9	16	L	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	4	1	1	4	1	1	1	3	2
122	9	16	L	3	3	1	3	3	2	4	2	2	1	3	2	4	1	2	1	3	1	1	4	3
123	9	14	P	3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	1	2	3	2	2
124	9	14	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2	2	3	1	1	4	2
125	9	14	P	1	3	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
126	9	15	P	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	3	1	3	2	1	2	2	2	2	1	1

97	9	14	P	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	3	2	
98	9	14	P	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	3	2		
99	9	14	P	1	3	1	2	1	2	2	2	1	1	1	3	4	2	1	1	1	4	1	3	4
100	9	15	P	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
101	9	14	P	1	1	2	1	1	1	3	2	1	3	3	1	3	3	3	3	1	2	4	2	4
102	9	14	P	2	1	2	1	1	1	3	1	1	2	1	1	3	3	3	3	1	2	4	2	4
103	9	14	P	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1
104	9	13	P	2	2	1	1	1	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2
105	9	14	P	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	4	1	4	3	3	2	2	4	4	3
106	9	14	P	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	4	4	3	3	3	3	3	2
107	9	14	P	3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	4	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2
108	9	14	P	3	3	2	3	2	3	4	2	1	3	2	3	3	1	3	1	4	1	2	4	1
109	9	14	P	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	2	2	1	1	3	2	3	2	2	3	2
100	9	14	P	1	2	1	2	1	1	1	3	1	3	2	1	2	4	1	1	1	2	1	3	2

NS	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41
1	4	1	4	2	1	2	4	4	2	1	2	3	1	1	4	4	2	2	4	3	2
2	1	2	4	1	1	3	1	2	1	3	2	2	1	2	3	1	1	1	2	2	1
3	2	1	2	2	1	4	2	4	3	1	2	3	1	3	3	2	4	2	4	1	2
4	4	2	2	1	2	4	3	2	2	4	3	4	2	2	3	1	1	2	1	2	2
5	3	2	4	1	1	4	1	2	2	1	3	4	1	2	3	1	2	2	2	1	1
6	1	2	3	1	1	3	1	1	2	4	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	3
7	4	2	2	1	2	4	3	2	2	4	3	4	2	2	3	1	1	2	1	2	2
8	1	1	2	4	1	4	1	1	1	3	2	3	4	1	1	1	2	1	2	1	1
9	3	1	4	2	1	2	4	1	2	2	3	3	3	2	1	2	2	4	1	2	1
10	2	1	1	3	4	1	1	4	1	2	1	2	2	3	2	1	1	1	2	2	1
11	3	2	2	4	1	4	4	4	3	3	2	4	2	1	3	1	3	2	3	2	1
12	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2
13	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	1	2	1	2	2	1	2	1	4
14	2	1	1	2	1	4	2	4	3	1	3	4	3	1	4	1	4	2	3	1	2
15	2	1	3	2	1	1	3	1	2	3	4	4	4	1	4	1	1	1	1	2	1
16	2	4	1	1	4	2	4	1	1	3	1	1	1	1	1	2	1	1	4	3	1
17	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2
18	3	2	2	1	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	1	2
19	2	2	3	3	3	4	4	3	2	2	4	3	1	3	1	2	2	3	1	1	1
20	1	3	2	1	2	2	3	2	2	2	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1
21	1	1	1	3	2	1	2	2	3	1	1	1	1	3	2	1	1	1	2	1	1
22	1	4	2	2	3	4	2	2	4	3	3	3	3	3	3	1	1	2	4	2	3
23	1	3	2	1	3	2	3	1	2	2	4	2	2	3	1	1	3	2	1	1	1
24	1	1	2	1	4	4	4	3	1	1	1	3	4	1	1	1	1	1	4	1	1
25	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2
26	4	4	1	1	2	1	1	1	3	2	4	2	2	1	1	2	2	3	2	1	1
27	1	4	3	3	1	3	4	3	1	4	4	3	4	4	4	1	2	1	2	2	4
28	4	3	3	2	1	1	3	3	2	3	4	3	1	2	1	1	2	4	4	4	4
29	1	4	4	3	4	4	4	3	1	4	4	3	1	4	2	4	4	4	4	2	4
30	3	4	4	3	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	2
31	2	4	2	2	3	3	3	2	4	3	4	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1
32	3	2	1	2	3	2	2	2	3	1	2	3	4	2	2	1	1	3	3	1	1
33	1	4	3	1	3	4	4	2	2	4	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1
34	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	1
35	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2
36	3	3	3	1	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2
37	1	1	3	1	2	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1
38	2	4	4	1	4	3	4	3	1	4	3	1	2	1	3	4	3	4	2	2	2

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

99	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1
100	4	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
101	1	4	1	1	3	2	2	2	1	1	3	2	3	3	1	2	2	1	1	2
102	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	3	1	1	1	1	1	2	1
103	1	2	2	3	2	2	4	4	2	4	3	1	4	1	2	2	3	2	3	4
104	2	3	2	1	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3
105	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1
106	1	4	4	4	4	4	4	3	1	1	4	1	4	4	4	4	4	4	1	4
107	3	2	1	3	1	3	2	2	3	1	2	1	2	2	1	2	2	4	1	1
108	1	1	4	3	2	2	4	2	1	3	4	4	1	4	1	1	3	2	2	1
109	1	4	3	3	1	3	4	3	1	4	4	3	2	1	2	2	1	2	2	4
110	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	4	2	2	2	3	2	2
111	2	3	3	1	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	1	1	3	1	2
112	2	2	2	1	2	2	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2
113	1	1	3	1	1	1	1	1	2	1	2	1	3	2	1	1	1	1	1	1
114	2	2	2	1	2	1	3	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2
115	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2
116	1	1	4	1	4	1	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
117	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2
118	2	2	2	1	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	2	2
119	2	3	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3	2	1	1	1	1	2	3	1
120	2	4	2	2	3	3	4	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2	2	4	2
121	1	2	2	1	1	3	2	1	2	3	1	4	2	2	4	2	3	2	2	1
122	3	1	2	2	1	2	2	3	4	2	2	3	1	2	2	1	1	1	2	1
123	4	2	4	2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	1	3	2	3	1
124	3	1	1	2	2	4	4	2	2	2	2	3	3	2	4	2	2	2	2	2
125	4	1	4	1	1	4	3	3	1	4	2	2	2	1	2	1	2	1	2	3
126	3	3	3	4	4	3	2	3	1	2	2	2	3	3	1	1	1	1	3	3
127	2	3	2	1	2	3	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	4
128	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2
129	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2
130	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2
131	3	2	2	1	3	1	3	2	1	2	3	1	2	3	1	1	2	1	1	1
132	1	1	3	2	1	2	1	3	1	2	2	3	2	2	2	1	1	1	2	1
133	4	2	2	3	2	2	3	4	2	2	3	1	1	3	2	1	2	2	3	1
134	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	1	2	1	1	1	1	1	1
135	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	1	3	3	2	1	2
136	4	4	1	1	4	1	1	1	1	1	3	1	2	2	1	1	2	1	1	1
137	1	4	3	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
138	1	3	3	3	1	1	2	3	3	4	2	1	1	4	1	3	4	2	2	4
139	3	2	4	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2
140	1	1	2	2	1	1	1	1	4	3	3	2	3	2	2	2	1	2	3	4
141	3	3	2	4	2	3	2	3	3	3	3	4	2	2	2	2	1	2	3	4
142	2	4	2	1	1	1	3	3	1	2	3	2	4	1	1	1	1	1	4	1
143	4	2	3	2	1	3	2	1	3	3	3	1	3	1	2	2	4	2	3	4
144	2	3	3	1	4	1	4	1	3	3	3	2	1	2	1	1	1	4	1	1
145	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2
146	2	2	2	1	2	1	3	2	3	2	3	2	2	1	2	1	1	1	1	1
147	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2
148	2	2	2	2	2	2	3	2	2	4	1	3	2	2	4	4	2	3	3	4
149	2	1	1	1	3	1	4	1	4	1	2	1	3	1	3	1	1	2	2	1
150	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	4	1
151	2	3	2	4	3	3	2	2	2	3	3	1	4	1	3	2	1	3	1	4
152	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1
153	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	1	3	4	4	2	4
154	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1
155	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	4	3	4	4	3	3	2	3

3	3	3	3	3	4	3	3	1	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4
1	1	4	3	1	4	1	3	1	4	1	2	2	1	1	1	1	1	3	4	1

42	43	44	45	J
3	3	1	3	98
1	1	1	1	79
2	3	1	3	100
2	3	3	4	103
1	1	3	4	93
4	1	1	2	79
3	3	3	4	105
3	1	2	2	85
4	2	1	3	93
4	3	2	2	94
11	3	3	3	111
12	2	2	2	108
13	3	4	3	93
14	4	4	4	106
15	4	4	4	101
16	1	1	1	82
17	2	2	3	93
18	3	2	3	97
19	1	2	3	107
20	2	2	2	76
21	2	1	1	65
22	2	1	2	108
23	2	2	2	100
24	4	1	4	113
25	2	2	3	96
26	4	2	3	107
27	4	3	4	123
28	2	1	3	99
29	3	4	4	140
30	3	3	3	123
31	2	1	2	98
32	2	1	2	85
33	2	3	4	115
34	3	3	3	109
35	2	2	2	105
36	2	2	2	99
37	2	2	2	72
38	4	2	1	114
39	2	2	4	99
40	2	2	3	108
41	2	2	3	91
42	1	2	3	65
43	2	3	3	113
44	3	2	3	111
45	2	2	2	82
46	4	4	4	141
47	1	2	3	86
48	4	2	4	106
49	3	4	4	115
50	2	2	2	105
51	2	2	2	91
52	2	2	3	92
53	1	1	1	62
54	1	2	3	86
55	2	3	2	107

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

67	4	1	1	1	73
68	2	2	2	2	96
69	3	3	3	3	96
70	3	3	4	2	92
71	2	2	2	1	98
72	3	3	3	4	104
73	2	2	2	3	89
74	3	3	2	2	118
75	3	2	3	4	104
76	4	3	2	4	93
77	1	1	3	1	93
78	2	1	2	3	94
79	2	2	2	2	94
80	2	2	2	2	101
81	2	2	2	3	97
82	1	1	2	1	78
83	1	1	2	3	77
84	2	2	2	3	95
85	3	1	2	2	85
86	1	2	2	3	96
87	2	1	1	2	73
88	1	1	1	1	70
89	3	1	4	4	99
90	3	1	2	3	103
91	4	3	3	3	85
92	4	3	3	3	99
93	2	1	1	2	95
94	2	3	1	3	103
95	2	1	2	3	83
96	2	2	2	2	105
97	1	2	2	2	77
98	2	2	2	3	81
99	2	3	1	3	96
100	2	1	1	2	83
101	3	1	1	1	78
102	2	3	1	3	104
103	3	3	1	2	99
104	2	2	2	3	83
105	2	2	2	2	90
106	1	3	2		125
107	3	3	3		133
108	1	2	1		65
109	4	4	3		131
110	3	4	3		126
111	1	1	3		85

PERILAKU AGRESIF

NS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	2	5	1	5	5	2	2	1	4	2	2	4	1	3	5	4	2	2	3	4	1	4
2	1	2	5	5	2	2	2	2	4	2	2	4	1	1	2	5	2	1	2	2	2	1
3	2	4	4	4	4	4	4	2	2	5	2	4	2	2	2	2	2	4	4	4	2	4
4	1	2	4	2	4	2	2	4	4	4	2	4	2	1	2	2	1	1	5	4	4	2
5	1	2	4	2	4	2	2	4	4	4	2	2	2	4	2	2	2	2	3	4	1	4
6	2	2	4	2	2	1	4	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2
7	1	4	2	2	4	2	2	4	4	4	2	2	2	4	2	2	2	2	5	4	4	2
8	1	4	3	4	2	3	4	4	5	3	1	3	1	2	1	2	2	1	3	4	2	3
9	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	4	2	2	2	5	2	2	1
10	1	1	2	2	4	1	4	2	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	2	4

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

1	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	4	5	5	5	4	4
2	4	1	4	4	5	4	4	3	3	4	4	2	4	3	4	2	2	2	4	3	4	2
3	2	2	4	4	2	2	4	4	4	3	2	1	2	3	2	3	3	3	4	3	2	4
4	4	5	5	2	4	4	5	4	4	2	5	4	2	1	1	1	2	1	5	5	4	5
5	1	4	5	2	2	2	4	2	5	5	5	1	1	1	5	5	5	1	1	5	4	2
6	2	1	4	5	3	1	2	2	1	2	1	5	1	3	1	1	3	1	5	3	4	4
7	2	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	4	4	2	4
8	2	2	4	2	3	2	4	4	4	4	2	2	2	2	2	3	4	2	4	4	2	4
9	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	5	4	4
10	1	2	3	3	1	3	1	1	3	2	1	3	1	1	2	1	3	2	3	3	1	1
11	1	3	2	5	2	1	2	1	1	1	1	3	1	2	1	1	2	1	3	3	1	1
12	2	3	2	4	5	3	4	3	1	2	2	1	5	1	1	1	3	3	4	3	1	5
13	4	3	4	4	5	5	4	3	2	4	1	2	1	2	2	1	3	2	5	4	2	2
14	3	4	5	4	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	5	1	1	4	4	4	1
15	2	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	4	2	2	2	2	2	2	4	2	2	4
16	4	3	4	1	1	2	2	4	5	1	1	1	1	4	1	4	1	1	5	4	2	5
17	1	3	5	3	5	2	5	2	3	3	1	2	3	4	5	3	1	2	3	5	3	5
18	1	3	5	2	1	3	2	1	3	1	4	5	1	2	3	1	3	1	5	5	5	5
19	2	4	1	2	4	5	5	5	5	5	3	4	1	3	5	4	3	5	5	5	1	5
20	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	2	4	4	2	2	4	2	2	4	4	3	4
21	2	1	5	3	4	3	4	4	3	2	1	4	1	1	1	2	2	2	5	2	4	2
22	2	3	4	2	1	2	4	4	2	4	2	2	2	3	1	2	3	2	4	4	4	4
23	2	4	4	2	4	4	4	3	4	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	4	3	3
24	1	4	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4
25	2	2	2	4	4	2	3	3	3	3	2	4	2	2	3	2	3	2	2	3	3	4
26	2	4	3	3	2	2	4	3	3	3	2	4	2	2	2	2	3	2	3	4	2	3
27	1	3	3	5	3	3	2	2	3	4	1	2	2	4	1	3	1	5	2	4	4	3
28	2	4	4	4	3	4	4	2	3	5	2	4	3	2	2	2	4	4	4	4	4	2
29	2	3	5	4	2	2	4	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	4	4	2	3
30	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3
31	2	2	4	2	4	4	4	4	4	2	2	2	1	1	1	1	4	2	2	4	2	4
32	1	2	3	3	3	2	3	2	5	2	1	4	2	1	3	3	2	2	4	4	3	4
33	2	4	4	2	2	4	4	3	2	2	2	3	2	3	2	1	4	2	5	4	2	4
34	3	4	2	2	2	3	3	2	3	3	2	4	4	4	4	3	4	4	1	3	4	3
35	1	2	2	3	4	1	2	2	1	1	4	4	2	3	2	3	4	5	4	1	3	1
36	5	5	5	5	1	5	5	1	1	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	1	5
37	1	2	4	3	1	1	4	3	4	3	2	1	1	2	1	2	2	2	2	3	2	3
38	2	5	3	1	5	2	4	1	5	1	1	5	1	5	1	5	3	1	5	3	1	3
39	1	3	5	4	2	1	4	4	4	4	4	5	2	2	4	2	4	5	5	3	2	4
40	2	2	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2
41	2	2	2	4	1	2	2	2	3	2	1	4	2	2	2	2	2	2	4	2	2	4
42	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2	4	2	2	2	2	1	4	2	2	4	2
43	1	1	2	5	1	1	1	1	2	1	1	5	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
44	1	2	4	2	3	2	3	3	2	2	1	2	3	1	1	3	2	2	4	3	3	3
45	3	4	4	2	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	2	2	4	4	4	2	2
46	4	3	2	1	4	4	4	1	3	2	2	2	3	3	4	2	4	2	3	3	2	2
47	2	4	3	2	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	2	3	3	3	2	4	4
48	2	2	4	4	2	4	2	4	4	4	2	4	2	2	2	2	2	2	4	2	4	4
49	2	2	1	5	2	2	2	2	4	2	2	2	2	4	2	4	2	2	2	2	2	2
50	2	2	4	2	1	1	2	4	4	2	2	4	2	2	2	2	2	1	2	2	2	4
51	1	2	5	2	2	2	4	5	4	2	1	5	1	4	1	1	4	2	4	4	4	4
52	2	2	4	1	1	3	3	3	1	2	3	4	1	2	1	1	2	2	2	4	4	4
53	1	4	4	2	5	3	5	3	5	3	4	2	1	5	1	2	1	1	4	4	1	4
54	2	2	5	4	3	2	5	4	3	4	2	3	2	3	1	3	2	2	3	4	3	3
55	1	2	1	5	5	1	5	1	1	1	1	4	2	1	5	1	5	4	5	5	3	3
56	5	3	5	3	2	5	3	4	2	2	1	5	3	2	3	2	2	2	5	5	5	1
57	2	2	2	2	2	2	3	4	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	4	2	3
58	2	2	2	2	2	2	3	4	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	4	2	3
59	2	4	4	2	2	2	3	4	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	4	2	3
60	2	4	4	2	2	2	4	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2
61	2	4	4	2	2	2	4	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2
62	2	4	4	2	2	2	4	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4
63	1	4	4	2	5	3	5	3	5	3	4	2	1	5	1	2	1	1	4	4	1	4
64	2	2	5	4	3	2	5	4	3	4	2	3	2	3	1	3	2	2	3	4	3	3
65	1	2	1	5	5	1	5	1	1	1	1	4	2	1	5	1	5	4	5	5	3	3
66	5	3	5	3	2	5	3	4	2	2	1	5	3	2	3	2	2	2	5	5	5	1
67	2	2	2	2	2	2	3	4	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	4	2	3
68	2	2	2	2	2	2	3	4	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	4	2	3
69	2	4	4	2	2	2	3	4	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	4	2	3
70	2	4	4	2	2	2	4	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	4	2	3	2	3	4	2	3	4	2	3
2	1	4	3	4	4	2	1	3	1	1	2	4	1	1	1	1	3	2	4	1	2	2
3	3	2	1	4	3	4	3	2	3	4	3	5	1	1	2	2	2	2	3	2	2	1
4	2	3	4	4	1	2	4	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	4	2	2
5	2	2	3	4	3	2	4	3	4	3	3	2	2	1	1	2	3	1	3	4	2	4
6	1	2	5	2	1	5	4	2	1	5	2	3	1	1	3	2	1	1	5	5	1	4
7	1	1	3	5	4	1	4	1	1	3	4	5	3	4	2	5	4	2	3	1	5	2
8	5	4	3	2	1	5	4	3	4	1	2	1	2	1	5	3	2	1	5	4	2	2
9	1	3	4	2	2	3	3	4	2	2	2	5	2	2	2	3	3	2	3	3	2	4
10	5	3	4	3	2	2	3	3	4	1	2	3	1	2	3	4	2	1	5	4	3	3
11	5	3	4	3	2	2	3	3	4	1	2	3	1	2	3	4	2	1	4	3	2	4
12	1	1	5	3	5	1	2	2	3	4	4	3	4	2	3	4	4	5	4	4	4	4
13	5	4	3	4	5	2	1	3	4	1	3	4	5	4	3	4	1	4	4	5	4	3
14	1	3	4	2	4	2	3	3	4	1	1	4	1	1	1	2	2	4	3	1	3	
15	2	4	2	2	2	4	4	2	4	2	2	4	2	4	2	4	2	2	4	4	2	4
16	1	2	5	3	4	4	2	2	5	2	2	5	2	2	3	1	2	3	5	2	2	3
17	1	2	2	3	1	1	1	2	4	1	1	4	1	2	1	2	2	2	4	1	3	2
18	5	4	3	4	5	2	1	3	4	1	3	4	5	4	3	4	1	4	4	5	4	3
19	1	2	3	3	1	1	1	2	3	3	2	4	1	1	1	1	1	3	5	1	1	5
20	1	2	1	5	1	1	2	3	2	2	1	1	1	2	1	1	2	4	4	1	1	1
21	4	4	1	5	5	4	4	1	3	1	1	3	3	1	2	3	3	4	4	5	5	1
22	4	4	1	5	5	4	4	1	3	1	1	3	3	1	2	3	3	4	4	5	5	1
23	1	1	4	2	1	2	2	3	2	3	1	4	1	2	1	2	2	4	3	3	2	4
24	1	2	3	4	4	2	2	2	3	4	2	4	2	2	2	2	3	2	4	2	2	4
25	4	4	3	2	3	3	4	2	2	3	4	5	3	2	3	3	4	4	4	4	4	1
26	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	4	3	2	2	4	3	4	3	3	2
27	1	4	3	2	2	3	3	3	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	5	2	1	2
28	4	4	3	5	4	3	3	4	3	3	4	4	4	2	3	3	2	3	4	4	5	3
29	4	4	4	3	3	4	5	4	4	3	3	3	4	4	5	4	4	4	4	1	4	4
30	3	2	5	5	4	5	3	5	3	4	2	3	4	2	1	1	3	2	4	2	5	2

NS	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	J
1	1	5	1	5	1	1	5	4	4	1	4	1	2	4	1	104
2	1	4	5	4	1	2	2	1	2	2	4	2	4	1	4	91
3	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	2	2	115
4	2	5	4	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	5	95
5	2	4	1	5	1	1	2	4	1	4	1	4	2	1	1	93
6	4	4	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	87
7	2	5	4	2	1	2	2	2	2	1	2	2	4	4	5	102
8	2	2	3	3	3	2	1	2	2	1	1	4	3	2	1	91
9	4	4	4	2	3	2	2	1	5	3	2	4	2	3	4	98
10	4	1	1	1	1	5	1	5	1	1	1	5	1	1	1	73
11	3	3	5	1	4	4	2	4	4	5	5	4	4	2	4	137
12	4	4	5	3	4	4	5	2	3	4	4	4	2	3	3	126
13	4	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	103
14	2	4	4	2	1	1	2	1	1	2	4	4	5	1	4	113
15	4	1	3	5	5	1	2	3	4	4	4	4	2	1	1	112
16	4	3	2	3	2	4	3	5	3	4	3	3	2	4	2	101
17	2	4	2	2	2	2	2	4	2	4	2	2	4	2	4	96
18	4	2	2	2	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	4	112
19	3	3	5	1	4	4	4	5	4	4	5	4	4	2	4	141
20	3	3	1	3	1	3	1	3	1	2	3	3	2	3	3	76
21	3	3	1	3	1	3	1	3	1	2	3	3	2	3	3	73
22	3	3	3	1	3	2	4	3	4	3	1	3	2	4	3	103
23	3	4	5	2	4	4	1	1	4	3	1	2	2	3	4	108
24	2	1	1	1	1	4	1	4	1	4	1	1	5	4	4	88
25	2	2	2	4	2	4	2	4	2	4	4	4	2	2	2	98
26	5	3	1	5	1	1	4	1	2	2	1	1	3	3	3	93
27	2	5	2	1	4	3	1	3	2	3	1	2	3	5	5	111

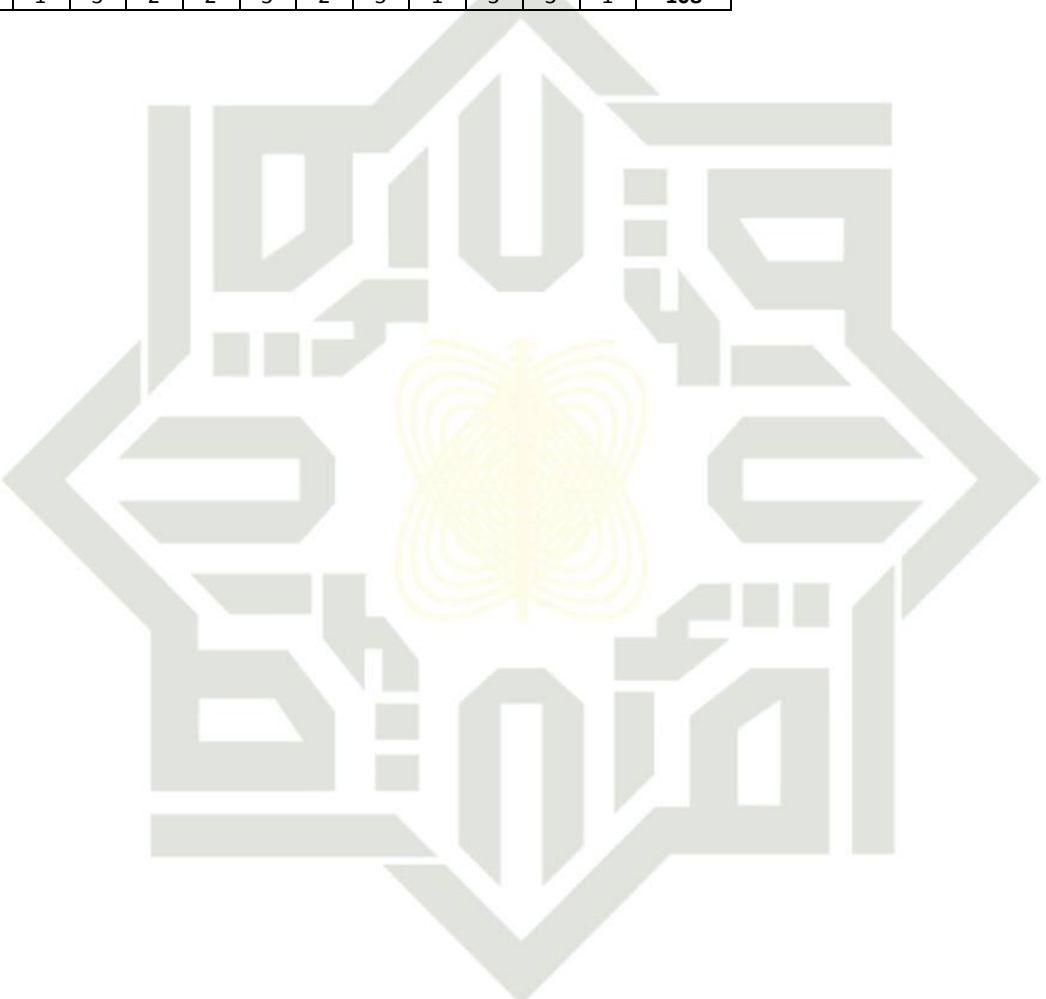
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

88	4	4	1	3	3	5	1	2	1	5	1	4	3	3	1	103
89	5	1	3	1	4	5	1	5	2	5	2	4	4	5	5	134
90	5	5	4	2	2	4	2	2	4	4	4	4	2	4	2	120
91	4	2	3	2	2	5	4	4	1	4	4	2	4	4	2	105
92	4	4	2	4	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	95
93	3	3	2	3	3	3	2	4	2	4	2	4	4	4	4	114
94	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	4	3	3	108
95	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	97
96	2	4	2	3	2	4	1	4	2	2	3	4	2	4	2	101
97	5	5	1	4	2	5	1	4	1	5	4	3	4	4	3	108
98	4	4	4	2	2	4	1	5	2	5	5	5	5	5	2	125
99	3	3	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	92
100	3	3	3	4	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	96
101	4	4	2	4	3	2	2	2	1	4	4	4	4	1	2	101
102	5	5	1	3	3	4	3	2	1	4	2	2	2	2	5	99
103	2	2	5	2	2	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	104
104	4	2	3	2	4	4	2	3	3	3	2	2	4	4	4	113
105	3	3	2	3	1	4	4	5	2	4	1	4	4	5	2	102
106	1	1	5	1	1	5	1	5	5	5	5	4	3	5	5	142
107	2	2	4	4	4	2	3	1	1	3	2	4	1	2	3	87
108	5	5	5	1	3	3	2	5	1	1	3	3	5	5	2	111
109	2	2	1	3	4	3	4	3	4	4	1	5	3	2	3	118
110	2	4	2	2	2	4	2	4	4	4	2	4	4	2	2	106
111	5	2	4	1	2	3	2	3	2	3	4	3	1	2	3	91
112	2	4	2	2	2	2	2	4	2	4	4	2	2	4	4	99
113	1	4	4	2	1	1	5	2	1	2	2	2	2	2	1	65
114	4	4	2	1	2	2	2	4	2	2	3	3	3	4	2	92
115	2	4	4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	123
116	2	2	2	4	4	5	2	3	3	3	4	4	3	3	2	106
117	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	126
118	4	2	4	2	2	2	2	2	2	4	4	2	4	4	4	108
119	2	4	4	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	4	2	90
120	4	2	2	2	2	2	4	2	2	2	1	1	2	2	1	82
121	5	2	1	1	4	2	2	5	1	4	2	1	2	2	1	99
122	2	4	2	4	1	4	1	2	1	4	2	2	1	4	2	88
123	3	2	2	4	2	1	1	2	2	5	3	3	2	2	4	103
124	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	113
125	4	4	3	3	2	1	5	3	1	1	1	2	4	3	5	104
126	3	3	3	4	3	4	3	2	1	3	4	3	4	3	4	117
127	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	87
128	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	88
129	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	92
130	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	4	4	4	4	2	100
131	4	2	3	3	4	2	4	3	4	3	4	3	3	3	1	111
132	4	2	3	2	4	2	2	4	1	2	2	2	2	3	2	85
133	4	3	2	2	1	2	1	1	4	4	3	3	3	4	2	94
134	4	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	73
135	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	94
136	5	1	2	3	1	1	5	1	4	2	3	3	1	3	3	94
137	1	4	3	1	3	1	1	4	2	5	4	3	2	1	1	102
138	3	5	4	4	1	1	2	5	3	2	1	1	3	3	3	105
139	4	3	3	3	3	2	4	2	3	4	2	3	3	2	2	103
140	3	4	3	1	2	4	1	2	2	2	1	5	1	1	1	97
141	2	3	4	1	2	4	1	2	2	2	1	5	1	1	1	95
142	4	2	3	2	4	2	2	4	4	2	3	4	3	2	2	117
143	1	3	2	2	5	3	1	2	3	4	4	4	2	4	5	121
144	3	1	2	2	4	4	4	3	5	5	4	3	5	1	1	101
145	4	2	2	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	117
146	3	2	2	1	2	2	3	1	3	4	3	3	3	4	4	101
147	3	2	3	1	3	2	2	4	2	3	2	3	3	2	2	80

88	1	5	2	3	2	5	2	1	3	2	2	4	5	5	122
89	1	1	3	3	3	2	5	1	4	4	1	3	3	4	87
90	3	2	4	2	5	2	5	1	4	1	3	1	4	1	80
91	1	2	3	3	2	4	3	4	5	5	3	4	1	1	111
92	1	2	3	3	2	4	3	4	5	5	3	4	1	1	111
93	3	2	3	2	3	2	4	2	3	2	3	3	3	2	91
94	3	2	3	2	4	2	4	3	4	4	4	2	3	4	104
95	3	3	4	1	2	4	3	4	4	3	3	2	1	3	112
96	4	5	2	4	4	2	3	3	2	5	2	3	3	4	117
97	4	2	3	1	5	2	5	1	4	1	3	1	4	1	84
98	5	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	131
99	4	4	3	3	3	4	1	4	4	4	4	3	4	4	134
100	5	1	3	1	3	2	2	3	2	5	1	3	3	1	108

Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN D

Uji Reliabilitas

UIN SUSKA RIAU

Perilaku Agresif I

Case Processing Summary

	N	%
Valid	100	100,0
Cases Excluded ^a	0	,0
Total	100	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,809	37

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	100,6000	213,576	,443	,799
VAR00002	99,9400	216,804	,423	,800
VAR00003	99,4200	225,781	,118	,810
VAR00004	99,6800	233,594	-,100	,817
VAR00005	99,9000	212,960	,425	,799
VAR00006	100,1600	214,782	,437	,799
VAR00007	99,5400	218,958	,346	,802
VAR00008	100,0200	225,192	,155	,809
VAR00009	99,7500	228,169	,055	,812
VAR00010	100,1400	214,707	,426	,799
VAR00011	100,5900	215,254	,466	,799
VAR00012	99,5100	224,232	,159	,809
VAR00013	100,6800	210,785	,607	,794
VAR00014	100,4700	217,989	,375	,801
VAR00015	100,5900	211,315	,531	,795
VAR00016	100,4000	221,657	,252	,806
VAR00017	100,2400	219,235	,368	,802
VAR00018	100,4500	212,614	,499	,797
VAR00019	99,0700	222,672	,250	,806
VAR00020	99,3900	216,786	,386	,801

Hak Cip

Lang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

H

VAR00021	100,1200	218,086	,338	,803
VAR00022	99,7500	223,523	,179	,808
VAR00023	99,9500	227,927	,071	,811
VAR00024	99,6300	232,700	-,075	,817
VAR00025	100,1300	216,256	,372	,801
VAR00026	100,0900	234,770	-,140	,817
VAR00027	100,4800	216,636	,446	,799
VAR00028	99,8000	221,293	,237	,806
VAR00029	100,3800	227,187	,086	,811
VAR00030	99,7700	227,835	,053	,813
VAR00031	100,5000	215,182	,446	,799
VAR00032	99,6100	217,109	,390	,801
VAR00033	99,9800	214,626	,404	,800
VAR00034	99,8700	220,235	,322	,803
VAR00035	99,8600	217,455	,403	,801
VAR00036	99,9200	224,357	,169	,808
VAR00037	100,0600	215,390	,377	,801

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perilaku Agresif II

Case Processing Summary

	N	%
Valid	100	100,0
Cases Excluded ^a	0	,0
Total	100	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,859	23

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	58,2800	156,608	,482	,851
VAR00002	57,6200	159,935	,448	,853
VAR00005	57,5800	157,701	,410	,854
VAR00006	57,8400	158,196	,458	,852
VAR00007	57,2200	161,163	,393	,854
VAR00010	57,8200	158,856	,422	,853
VAR00011	58,2700	158,118	,509	,850
VAR00013	58,3600	154,879	,628	,846
VAR00014	58,1500	162,876	,328	,856
VAR00015	58,2700	155,371	,547	,849
VAR00016	58,0800	164,115	,273	,858
VAR00017	57,9200	162,095	,391	,854
VAR00018	58,1300	157,831	,469	,852
VAR00020	57,0700	159,722	,415	,854
VAR00021	57,8000	161,697	,336	,856
VAR00025	57,8100	158,600	,420	,853
VAR00027	58,1600	160,540	,442	,853
VAR00031	58,1800	157,624	,502	,851
VAR00032	57,2900	161,683	,359	,855
VAR00033	57,6600	158,085	,423	,853
VAR00034	57,5500	162,836	,348	,856

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

VAR00035	57,5400	161,786	,378	,855
VAR00037	57,7400	159,548	,369	,855



UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kecanduan Game Online Smartphone I

Case Processing Summary

	N	%
Valid	99	99,0
Cases Excluded ^a	1	1,0
Total	100	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,881	45

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	94,6364	244,724	,383	,878
VAR00002	95,1818	252,803	,100	,881
VAR00003	94,5960	238,468	,561	,875
VAR00004	94,6061	237,017	,565	,874
VAR00005	94,9899	238,071	,714	,873
VAR00006	94,8889	237,692	,583	,874
VAR00007	95,0000	249,061	,279	,879
VAR00008	95,3030	247,111	,364	,878
VAR00009	94,7273	244,915	,386	,878
VAR00010	94,9495	259,702	-,197	,886
VAR00011	94,5354	239,415	,544	,875
VAR00012	94,3333	260,367	-,205	,887
VAR00013	94,3737	246,747	,281	,879
VAR00014	94,8687	238,707	,592	,874
VAR00015	94,6465	246,272	,294	,879
VAR00016	94,8384	240,810	,530	,875
VAR00017	94,6566	255,840	-,048	,885
VAR00018	94,8788	244,985	,362	,878
VAR00019	94,0404	242,141	,371	,878
VAR00020	94,8788	251,189	,124	,882

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

VAR00021	94,3535	236,251	,586	,874
VAR00022	94,8889	252,794	,075	,882
VAR00023	94,1717	244,613	,307	,879
VAR00024	94,4949	245,763	,311	,879
VAR00025	94,9293	242,230	,423	,877
VAR00026	94,1212	246,638	,264	,880
VAR00027	94,6263	234,420	,651	,873
VAR00028	94,0707	243,842	,366	,878
VAR00029	94,6768	243,282	,477	,876
VAR00030	94,4747	258,497	-,136	,886
VAR00031	94,4646	240,782	,490	,876
VAR00032	93,9697	244,315	,406	,877
VAR00033	94,7273	246,364	,321	,879
VAR00034	94,5657	247,575	,244	,880
VAR00035	94,6061	244,078	,347	,878
VAR00036	95,0202	244,163	,366	,878
VAR00037	94,8384	237,178	,595	,874
VAR00038	94,9596	238,488	,616	,874
VAR00039	94,5051	239,926	,493	,876
VAR00040	94,8687	253,340	,046	,883
VAR00041	94,7576	238,798	,449	,876
VAR00042	94,2323	252,445	,077	,882
VAR00043	94,7071	237,475	,582	,874
VAR00044	94,5253	240,191	,520	,875
VAR00045	94,1818	243,538	,373	,878

Kecanduan Game Online Smartphone II

Case Processing Summary

	N	%
Valid	99	99,0
Cases Excluded ^a	1	1,0
Total	100	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,913	35

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	73,7879	237,679	,408	,911
VAR00003	73,7475	231,497	,584	,908
VAR00004	73,7576	230,002	,589	,908
VAR00005	74,1414	231,490	,725	,907
VAR00006	74,0404	231,202	,588	,908
VAR00007	74,1515	243,640	,226	,913
VAR00008	74,4545	240,108	,390	,911
VAR00009	73,8788	238,067	,403	,911
VAR00011	73,6869	232,442	,567	,909
VAR00013	73,5253	240,129	,287	,912
VAR00014	74,0202	232,918	,570	,909
VAR00015	73,7980	240,061	,285	,912
VAR00016	73,9899	234,275	,536	,909
VAR00018	74,0303	238,846	,351	,912
VAR00019	73,1919	235,340	,384	,911
VAR00021	73,5051	229,436	,603	,908
VAR00023	73,3232	238,384	,300	,913
VAR00024	73,6465	238,823	,329	,912
VAR00025	74,0808	237,157	,376	,911
VAR00026	73,2727	239,547	,286	,913

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

VAR00027	73,7778	227,481	,674	,907
VAR00028	73,2222	236,420	,402	,911
VAR00029	73,8283	236,389	,498	,910
VAR00031	73,6162	234,341	,492	,910
VAR00032	73,1212	236,985	,443	,910
VAR00033	73,8788	240,169	,311	,912
VAR00035	73,7576	236,349	,392	,911
VAR00036	74,1717	238,715	,330	,912
VAR00037	73,9899	230,622	,603	,908
VAR00038	74,1111	231,855	,628	,908
VAR00039	73,6566	233,085	,509	,909
VAR00041	73,9091	233,471	,417	,911
VAR00043	73,8586	230,388	,609	,908
VAR00044	73,6768	232,996	,552	,909
VAR00045	73,3333	236,061	,411	,911

Kecanduan Game Online Smartphone III

Case Processing Summary

	N	%
Valid	99	99,0
Cases Excluded ^a	1	1,0
Total	100	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,913	34

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	72,0000	232,714	,407	,911
VAR00003	71,9596	226,651	,581	,909
VAR00004	71,9697	225,030	,591	,908
VAR00005	72,3535	226,700	,719	,907
VAR00006	72,2525	226,252	,590	,908
VAR00008	72,6667	235,143	,388	,911
VAR00009	72,0909	233,165	,399	,911
VAR00011	71,8990	227,643	,562	,909
VAR00013	71,7374	235,216	,283	,913
VAR00014	72,2323	228,037	,568	,909
VAR00015	72,0101	235,214	,279	,913
VAR00016	72,2020	229,347	,536	,909
VAR00018	72,2424	233,696	,357	,912
VAR00019	71,4040	230,386	,384	,912
VAR00021	71,7172	224,327	,610	,908
VAR00023	71,5354	233,435	,299	,913
VAR00024	71,8586	233,898	,327	,912
VAR00025	72,2929	232,332	,370	,912
VAR00026	71,4848	234,558	,286	,913
VAR00027	71,9899	222,520	,677	,907

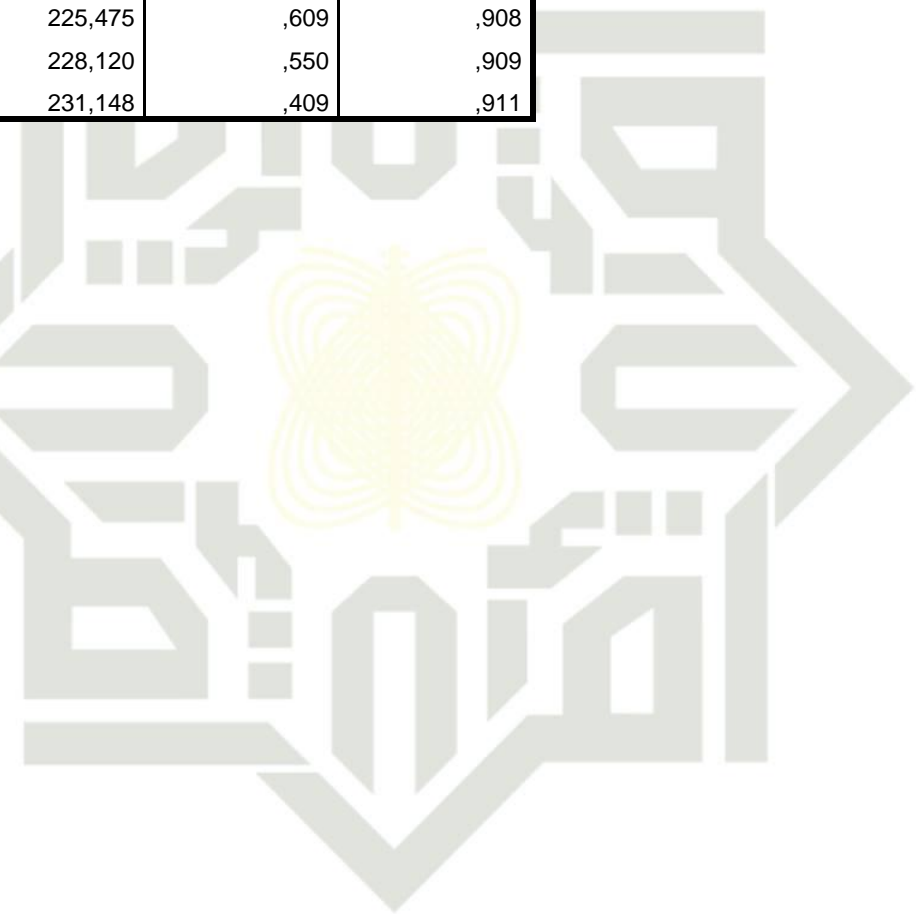
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

VAR00028	71,4343	231,371	,405	,911
VAR00029	72,0404	231,304	,503	,910
VAR00031	71,8283	229,205	,499	,910
VAR00032	71,3333	231,816	,451	,910
VAR00033	72,0909	235,063	,315	,912
VAR00035	71,9697	231,377	,392	,911
VAR00036	72,3838	233,790	,328	,912
VAR00037	72,2020	225,816	,599	,908
VAR00038	72,3232	227,037	,623	,908
VAR00039	71,8687	227,972	,516	,909
VAR00041	72,1212	228,536	,417	,911
VAR00043	72,0707	225,475	,609	,908
VAR00044	71,8889	228,120	,550	,909
VAR00045	71,5455	231,148	,409	,911

ia u

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN E

Skala Penelitian

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

IDENTITAS RESPONDEN

Nama (Inisial) :
 Usia :
 Jenis Kelamin :
 Kelas/ Jurusan :
 Nama Sekolah :

Saya bermain *game* selama 12 bulan (1 tahun) :

*jika **YA** anda dapat melanjutkan ke soal berikutnya

() YA () TIDAK

Game online yang dimainkan di *smartphone*:

*boleh **checklist** (✓) lebih dari satu

() *Mobile legends* (ML) () *PUBG* () *Clash of Clans* (COC)

() *HAGO* () Lainnya

Waktu bermain *game online* (perhari) :

() 1 jam () 2 jam () 3 jam () 4 jam () > 5 jam

B. PETUNJUK PENGISIAN

Berikut ini terdapat beberapa pernyataan dan Anda diminta untuk memberikan tanggapan atas pernyataan tersebut. Dalam skala ini tidak ada jawaban yang benar atau salah, maka Anda diminta untuk menjawab secara jujur sesuai dengan keadaan diri Anda dan bukan berdasarkan atas apa yang Anda anggap baik. Masing-masing pernyataan terdiri dari empat pilihan jawaban yaitu:

SS : Jika pernyataan itu **Sangat Setuju** dengan anda

S : Jika pernyataan itu **Setuju** dengan anda

TS : Jika pernyataan itu **Tidak Setuju** dengan anda

STS : Jika pernyataan itu **Sangat Tidak Setuju** dengan anda

Pilihlah salah satu jawaban dari empat pilihan jawaban dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan:

Contoh cara menjawab:

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya suka bermain <i>game online</i>	✓			

Baca dan pahami setiap pernyataan sebelum Anda memberikan jawaban yang sesuai dengan keadaan diri Anda. Setelah selesai mengerjakan periksa kembali jawaban Anda dan pastikan semua pernyataan telah Anda jawab.

SELAMAT MENGERJAKAN

DAN TERIMAKASIH ATAS KERJASAMANYA

SKALA 1

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya sering memikirkan <i>game online</i> saat belajar				
2	Saya sering menghabiskan waktu hanya untuk memikirkan <i>game online</i> bahkan saat tidak bermain				
3	Saya hanya fokus pada <i>game online</i> saja				
4	Saya merasa senang ketika tidak bermain <i>game online</i>				
5	Saya tidak merasa sedih ketika disuruh untuk berhenti bermain <i>game online</i>				
6	Saya merasa cemas saat tidak bermain <i>game online</i>				
7	Saya mudah marah ketika disuruh berhenti untuk bermain <i>game online</i>				
8	Saya sedih ketika saya disuruh untuk mengurangi bermain <i>game online</i>				
9	Saya dapat mengurangi <i>game online</i> yang saya mainkan				
10	Saya bisa berhenti bermain <i>game online</i> saat mengerjakan tugas sekolah				
11	Jumlah <i>game online</i> di <i>smartphone</i> saya lebih dari satu				
12	Jumlah waktu bermain <i>game online</i> saya sering meningkat				
13	Saya sering bergonta-ganti <i>game online</i> yang saya suka				
14	Saya tidak mampu mengurangi jam bermain <i>game online</i> saya				
15	Saya lain gagal membuat saya mengurangi waktu bermain <i>game online</i> saya				
16	Saya gagal berusaha mengurangi jam bermain <i>game online</i> <i>smartphone</i> saya				
17	Saya dapat mengurangi jam bermain <i>game online</i>				
18	Saya mampu berhenti bermain <i>game online</i> <i>smartphone</i> saat teman-teman masih bermain				
19	Saya lebih memilih bermain dengan teman-teman atau keluarga saya dibandingkan <i>game online</i>				
20	Saya lebih memilih untuk bermain <i>game online</i> daripada berkumpul dengan teman				
21	Saya lebih suka berteman dengan sesama pemain <i>game online</i> saja				
22	Saya tidak tertarik dengan pelajaran yang ada di sekolah				
23	Saya banyak menghabiskan uang hanya untuk bermain <i>game online</i>				

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1	Saya akan rela bergadang demi meningkatkan level bermain <i>game online</i>				
5	Saya sering terlambat kesekolah saat bermain <i>game online</i>				
6	Saya sering berbohong kepada keluarga saya tentang jumlah waktu bermain <i>game online</i>				
7	Saya akan berbohong saat dilarang bermain <i>game online</i>				
8	Saya sering berbohong dengan jumlah <i>game online</i> yang saya mainkan				
9	Saya akan bermain <i>game online</i> ketika saya tidak dapat mengerjakan tugas sekolah				
30	Saya akan bermain <i>game online</i> ketika saya merasa cemas				
31	Saya bermain <i>game online</i> untuk melupakan masalah yang ada di sekolah				
32	Saya merasa tidaknyaman ketika bermain <i>game online</i>				
33	Saya memiliki hubungan yang tidak baik dengan keluarga dan teman sekolah saat bermain <i>game online</i>				
34	Saya menelantarkan kegiatan sekolah untuk bermain <i>game online</i>				

C. PETUNJUK PENGISIAN

Berikut ini terdapat beberapa pernyataan dan Anda diminta untuk memberikan tanggapan atas pernyataan tersebut. Dalam skala ini tidak ada jawaban yang benar atau salah, maka Anda diminta untuk menjawab secara jujur sesuai dengan keadaan diri Anda dan bukan berdasarkan apa yang Anda anggap baik. Masing-masing pernyataan terdiri dari lima pilihan jawaban yaitu:

- SS : apabila pernyataan tersebut **Sangat Sesuai** pada diri Anda
 S : apabila pernyataan tersebut **Sesuai** pada diri Anda
 N : apabila pernyataan tersebut **Netral** pada diri Anda
 TS : apabila pernyataan tersebut **Tidak Sesuai** pada diri Anda
 STS : apabila pernyataan tersebut **Sangat Tidak Sesuai** pada diri Anda

Pilihlah salah satu jawaban dari lima pilihan jawaban dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan:

Contoh cara menjawab :

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya adalah orang yang tidak mudah marah	✓				

Baca dan pahami setiap pernyataan sebelum Anda memberikan jawaban yang sesuai dengan keadaan diri Anda. Setelah selesai mengerjakan periksa kembali jawaban Anda dan pastikan semua pernyataan telah Anda jawab.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya lebih sering terlibat perkelahian fisik dengan teman yang lain					
2	Sesekali saya tidak bisa mengendalikan diri untuk menyerang orang lain					
3	Jika seseorang memukul saya, maka saya akan membalasnya					
4	Saya akan melakukan kekerasan untuk mendapatkan hak-hak saya					
5	Saya sering mengancam orang-orang yang saya kenal					
6	Jika saya marah, saya akan merusak barang yang ada disekitar saya					
7	Saya sering tidak setuju dengan pendapat orang lain					
8	Jika saya tidak setuju dengan pendapat teman saya, maka saya akan menyelanya					
9	Saya tidak dapat dibantah ketika ada orang tidak setuju dengan saya					
10	Saya sering mengejek teman saya					
11	Saya sering mencaci maki kekurangan teman saya					
12	Beberapa teman saya berpikir saya adalah orang pemarah					
13	Saya adalah orang yang tidak mudah marah					
14	Saat marah, terkadang saya merasa seperti tong yang siap meledak					
15	Ketika saya kecewa, saya akan menunjukkan rasa marah					
16	Saya mengalami kesulitan mengendalikan emosi					
17	Saya sering kesal dengan teman-teman saya					
18	Saya tidak dapat menerima ketika prestasi teman saya bagus					
19	Ketika teman saya memiliki prestasi yang bagus saya ikut senang					
20	Saya iri kepada teman saya ketika mendapatkan teman baru					
21	Saya akan membalas ketika teman saya mencoba untuk menyakiti saya					
22	Kadangkala saya merasa bahwa teman saya menertawakan saya di belakang					
23	Saya kadang-kadang merasa kurang senang dengan teman saya					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN F

Tabulasi Data Penelitian

UIN SUSKA RIAU

KECANDUAN GAME ONLINE

NK	K	U	W	GM	JS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	7	12	5	ML,HAGO,FF	L	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2
2	7	13	4	ML,FF	L	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2
3	7	12	5	ML,PUBG,COC	L	1	2	2	4	4	4	3	3	3	1	4	3	2
4	7	13	5	ML	P	1	2	2	3	1	3	2	4	1	1	2	2	4
5	7	13	4	ML,FF	P	2	2	2	3	2	3	2	1	3	2	1	1	1
6	7	13	4	FF	P	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3
7	8	14	4	ML,FF	L	2	2	2	2	3	1	2	4	2	4	3	2	3
8	8	14	4	ML,HAGO	L	3	2	1	1	2	4	3	2	2	1	4	3	2
9	8	14	4	FF	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	4	2	3
10	8	15	5	FF	L	2	2	1	4	2	3	4	3	3	1	3	3	4
11	8	13	4	FF	L	3	3	3	2	2	3	3	4	1	4	4	4	4
12	8	14	5	FF	L	2	2	1	4	4	3	2	3	2	2	3	3	2
13	8	13	5	ML,FF	L	4	2	2	4	3	3	3	3	3	2	4	3	2
14	8	14	4	FF	L	4	4	4	1	2	3	3	3	2	1	4	4	4
15	8	13	4	ML,FF	L	3	3	3	4	4	3	3	3	2	4	1	3	3
16	8	13	5	ML,PUBG	L	4	4	4	4	3	4	4	2	2	1	4	4	3
17	8	14	5	ML,FF	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	4	2	3
18	8	15	5	FF	L	2	2	1	4	3	2	3	2	3	4	2	1	4
19	8	13	4	ML	L	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4
20	8	14	5	ML	L	3	1	4	1	2	3	3	3	3	4	3	3	4
21	8	14	4	PUBG	L	3	2	2	3	2	2	3	3	1	1	2	2	2
22	8	13	5	OUBG,FF	L	1	1	1	4	1	2	2	1	1	1	4	2	3
23	8	14	5	ML,FF	L	2	2	4	3	2	3	3	3	2	2	4	3	4
24	8	13	5	ML, PUBG,COC,HAGO	L	3	3	3	2	3	2	3	3	4	2	3	4	2
25	8	13	4	ML,FF	P	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3
26	8	13	5	FF	P	3	4	2	1	4	3	4	1	3	1	4	4	3
27	9	15	5	ML,FF	L	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	3	1	3
28	9	15	4	ML, FF	L	3	4	3	4	4	3	3	2	2	1	4	4	4
29	9	15	4	ML,FF	L	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	4	4	4
30	9	16	4	ML,FF	L	2	1	1	3	4	4	1	4	1	1	3	1	1
31	9	15	5	ML,PUBG,FF	L	2	2	1	4	3	3	3	2	1	1	4	2	4
32	9	14	4	PUBG,HAGO,FF	L	1	1	1	3	3	2	2	2	2	1	2	3	3
33	7	13	4	FF	P	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2
34	8	13	5	ML,FF	L	3	3	2	2	1	2	3	1	2	1	4	3	3
35	8	13	5	FF	L	4	4	4	4	3	3	4	2	4	1	3	4	1
36	8	13	4	FF	L	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2
37	8	13	4	ML,FF,PUBG,COC,HAGO	L	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	4	3	4
38	9	15	4	FF	L	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	4
39	9	14	4	FF	L	1	2	2	4	3	3	3	3	3	1	4	1	2
40	9	14	4	FF	L	3	2	2	3	1	2	3	2	2	1	2	3	2
41	9	14	4	ML,FF	L	4	3	2	2	2	4	3	3	2	3	4	4	4
42	9	16	5	ML,FF	L	3	3	2	2	1	1	2	1	1	1	4	4	4

NK	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	J
1	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	4	2	82
2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	3	2	2	74
3	3	3	3	2	4	2	3	4	1	3	1	1	1	1	1	1	4	3	4	1	1	83
4	2	2	2	3	1	3	2	4	2	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	1	1	73
5	3	2	1	3	3	3	1	1	3	2	1	1	2	2	3	1	1	1	3	2	3	67
6	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	95
7	2	3	2	2	3	4	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	74
8	1	3	2	2	3	2	4	3	1	2	1	1	1	1	4	3	4	3	3	1	1	76
9	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	1	1	1	1	1	3	2	3	3	1	2	67
10	4	3	2	3	4	4	4	3	2	4	4	3	1	3	1	4	4	4	4	2	3	101
11	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	105
12	2	3	3	2	2	2	1	3	1	3	2	1	3	2	2	3	3	3	2	2	2	80

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

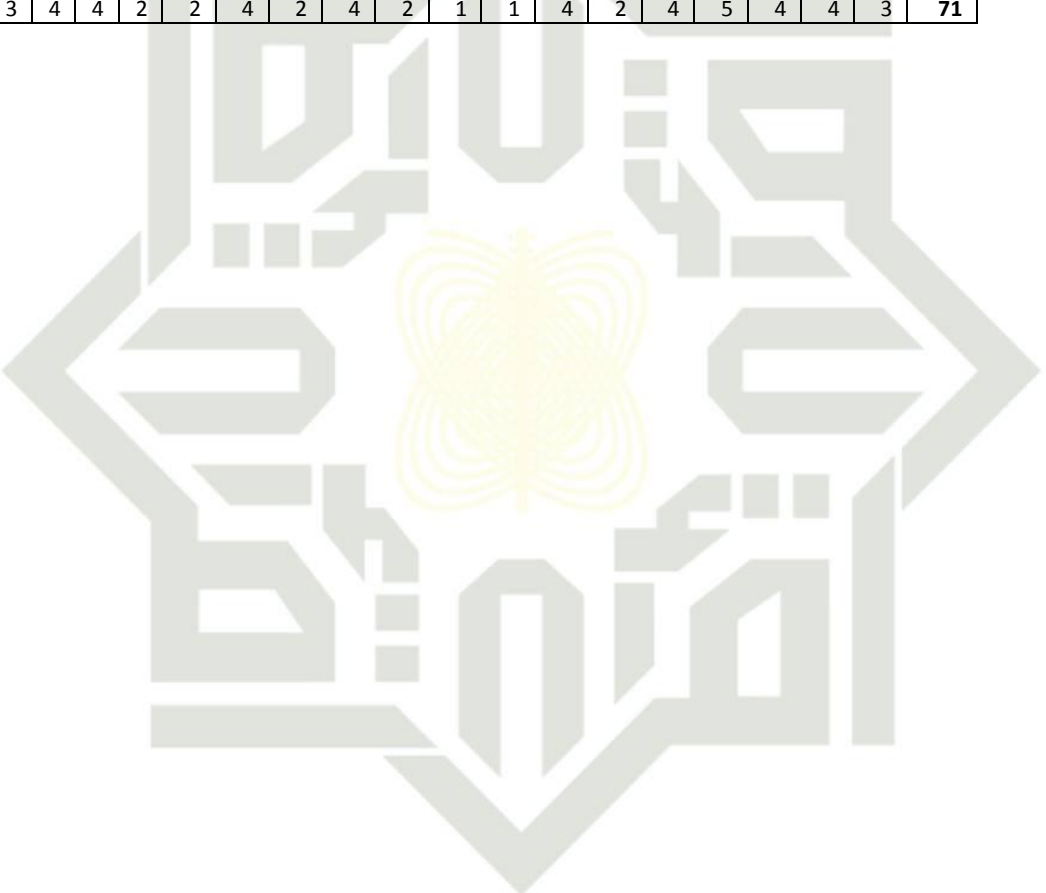
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	4	4	4	3	2	1	93	
4	4	4	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	111	
5	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	109	
6	2	4	4	2	4	1	1	3	1	1	4	1	4	4	3	4	3	4	4	4	3	104
7	2	2	2	2	2	1	1	3	2	2	1	1	1	1	3	3	2	3	3	1	2	68
8	1	2	4	1	1	1	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	73
9	4	4	3	3	3	4	2	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	119
10	2	4	3	2	1	3	4	4	3	3	4	4	3	2	3	4	2	4	2	3	2	99
11	3	4	3	3	1	1	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	88
12	2	3	2	1	3	3	3	2	1	2	1	2	2	2	1	1	3	3	3	1	1	66
13	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	4	4	3	2	2	87
14	2	1	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	89
15	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	102
16	3	4	3	3	2	4	3	4	2	4	4	3	3	2	2	4	3	4	4	2	1	101
17	2	2	2	1	1	1	1	3	1	2	2	1	1	1	2	2	3	4	3	3	1	60
18	3	3	3	2	2	2	2	1	3	4	4	1	1	2	1	1	2	2	4	2	2	88
19	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4	3	3	110
20	1	1	1	2	4	1	2	1	1	3	3	1	1	1	1	2	3	1	2	1	1	61
21	4	2	2	2	4	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	4	3	3	1	1	73
22	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	3	4	3	2	1	64
23	4	3	2	3	3	2	2	3	1	4	3	2	2	3	2	3	3	4	4	1	2	90
24	2	1	2	2	3	2	1	2	1	3	3	4	1	2	2	2	3	3	4	1	3	77
25	4	3	1	3	1	1	1	4	1	4	3	4	3	2	4	2	4	4	1	1	1	93
26	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	75
27	3	2	3	3	1	1	1	3	1	2	1	1	2	3	1	2	3	3	4	1	1	76
28	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	1	1	2	3	2	3	4	3	2	2	77
29	2	2	1	2	4	3	3	2	1	2	2	1	3	3	1	1	3	1	4	2	2	77
30	2	4	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	3	2	2	2	2	3	3	1	1	69
31	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	2	2	3	4	3	1	2	96
32	1	3	2	2	1	1	1	1	1	3	4	2	2	3	1	2	1	3	3	1	1	68

PERILAKU AGRESIF

NK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	J
1	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	4	4	4	4	2	64
2	1	1	3	1	3	2	3	4	2	1	3	3	1	3	4	3	4	3	2	2	2	2	4	57
3	2	2	5	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	1	1	55
4	3	3	4	5	4	4	2	1	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	76
5	3	1	1	1	2	3	2	2	3	2	2	4	1	3	5	2	2	2	2	2	2	2	2	51
6	5	4	4	4	4	4	3	2	2	3	4	4	2	1	5	4	4	3	3	3	5	5	3	81
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	31
8	2	3	3	2	4	3	2	1	4	5	4	4	3	2	4	1	1	1	3	2	4	2	2	62
9	3	3	4	1	1	4	3	4	3	4	3	2	4	4	4	4	3	5	2	3	4	3	3	74
10	1	1	5	5	1	1	3	2	2	4	1	1	1	1	1	3	5	1	5	5	4	4	5	62
11	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	2	2	4	76
12	2	1	4	4	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	65
13	2	2	5	5	2	2	2	2	2	4	1	4	3	2	2	2	2	2	2	2	5	4	2	61
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	1	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	106
15	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	4	3	4	4	4	4	82
16	1	5	3	1	1	1	3	1	1	5	1	3	1	1	5	5	5	1	1	5	5	5	4	64
17	3	3	4	1	1	4	3	4	3	4	3	2	4	4	4	4	3	5	2	3	4	4	3	75
18	2	2	3	3	2	2	1	4	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	5	4	4	60
19	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	1	2	3	3	5	2	3	3	72
20	5	5	1	5	5	4	4	2	4	4	3	4	2	5	1	4	4	1	1	5	4	4	5	82
21	4	4	2	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	2	3	3	77
22	1	1	4	3	3	1	2	2	2	2	1	2	1	3	3	3	3	3	1	1	3	4	4	53
23	3	3	3	4	3	2	3	3	2	1	3	3	2	5	3	3	2	3	2	3	3	3	3	65
24	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	5	1	3	3	3	3	3	72
25	1	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	3	4	3	4	3	5	4	3	80

79	1	1	5	4	5	5	5	2	1	1	2	3	2	3	3	5	5	5	5	5	5	4	5	1	1	79
50	3	4	3	1	3	1	1	2	1	1	1	3	2	3	1	3	2	3	3	1	1	1	3	4	3	50
60	2	3	5	1	2	1	3	1	3	3	3	3	3	4	3	1	4	5	2	3	1	3	4	2	1	60
76	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	76
45	1	1	5	3	1	1	3	1	1	1	4	1	2	1	2	2	1	3	1	1	1	1	4	1	4	45
42	1	1	5	3	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	4	2	3	1	1	1	1	1	5	1	2	42
50	2	3	4	1	1	2	3	2	2	1	2	2	3	3	1	2	3	1	2	1	2	1	4	3	2	50
92	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	2	4	3	4	5	5	5	4	4	92
68	4	5	4	1	1	2	3	2	5	4	4	1	2	4	3	5	4	2	1	2	2	4	3	2	2	68
51	3	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	4	4	1	1	1	5	1	4	4	1	1	51
56	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	4	56
54	2	4	4	1	1	1	2	4	3	2	1	4	4	2	1	3	2	1	2	2	2	2	2	4	2	54
40	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	40
51	1	2	4	1	1	1	4	4	1	4	1	4	1	2	2	1	2	2	2	4	1	2	4	4	1	51
48	2	1	3	3	1	1	2	4	2	1	1	2	1	2	2	3	2	2	2	1	2	4	4	4	2	48
64	1	5	5	4	1	1	1	1	2	2	2	3	2	4	4	3	3	5	2	1	4	5	3	64		
71	1	5	2	4	4	3	4	4	2	2	4	2	4	2	1	1	4	2	4	5	4	4	4	3	71	



1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN G

Uji Asumsi

UIN SUSKA RIAU

UJI ASUMSI

1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		kecanduangameonline	perilakuagresif
N		42	42
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	84,29	64,29
	Std. Deviation	15,486	14,905
	Absolute	,157	,076
Most Extreme Differences	Positive	,157	,076
	Negative	-,074	-,055
Kolmogorov-Smirnov Z		1,019	,493
Asymp. Sig. (2-tailed)		,251	,968

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

2. Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			7150,405	30	238,347	1,339	,313
perilakuagresif * kecanduangameonline	Between Groups	Linearity	3310,787	1	3310,787	18,598	,001
		Deviation from Linearity	3839,618	29	132,401	,744	,749
	Within Groups		1958,167	11	178,015		
Total			9108,571	41			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
perilakuagresif * kecanduangameonline	,603	,363	,886	,785

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN H

Uji Hipotesis

UIN SUSKA RIAU

UJI HIPOTESIS

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
kecanduangameonline	84,29	15,486	42
perilakuagresif	64,29	14,905	42

Correlations

		kecanduangame online	perilakuagresif
kecanduangameonline	Pearson Correlation	1	,603**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	42	42
perilakuagresif	Pearson Correlation	,603**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	42	42

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

- Hak Cipta**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN I

Sumbangan Efektif

UIN SUSKA RIAU

SUMBANGAN EFEKTIF

		Correlations									
		aspek1	aspek2	aspek3	aspek4	aspek5	aspek6	aspek7	aspek8	aspek9	perilakuag resif
aspek1	Pearson Correlation	1	,478**	,448**	,435**	,175	,516**	,611**	,260	,460**	,356*
	Sig. (2-tailed)		,001	,003	,004	,268	,000	,000	,096	,002	,021
	Sum of Squares and Cross-products	233,905	111,429	116,000	118,095	47,524	143,429	144,905	59,905	73,238	519,429
	Covariance	5,705	2,718	2,829	2,880	1,159	3,498	3,534	1,461	1,786	12,669
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42
	Pearson Correlation	,478**	1	,446**	,568**	,443**	,345*	,344*	,320*	,242	,191
aspek2	Sig. (2-tailed)	,001		,003	,000	,003	,025	,026	,039	,123	,226
	Sum of Squares and Cross-products	111,429	232,571	115,000	153,571	120,143	95,571	81,429	73,429	38,429	277,571
	Covariance	2,718	5,672	2,805	3,746	2,930	2,331	1,986	1,791	,937	6,770
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42
	Pearson Correlation	,448**	,446**	1	,467**	,449**	,520**	,488**	,291	,307*	,388*
	Sig. (2-tailed)	,003	,003		,002	,003	,000	,001	,062	,048	,011
aspek3	Sum of Squares and Cross-products	116,000	115,000	286,000	140,000	135,000	160,000	128,000	74,000	54,000	627,000
	Covariance	2,829	2,805	6,976	3,415	3,293	3,902	3,122	1,805	1,317	15,293
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42
	Pearson Correlation	,435**	,568**	,467**	1	,541**	,430**	,486**	,456**	,386*	,313*
	Sig. (2-tailed)	,004	,000	,002		,000	,004	,001	,002	,012	,044
	Sum of Squares and Cross-products	118,095	153,571	140,000	314,405	170,476	138,571	133,595	121,595	71,262	529,571

2. Diarangi mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

aspek5	Covariance	2,880	3,746	3,415	7,668	4,158	3,380	3,258	2,966	1,738	12,916
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42
	Pearson	,175	,443**	,449**	,541**	1	,505**	,387*	,312*	,423**	,542**
	Correlation										
	Sig. (2-tailed)	,268	,003	,003	,000		,001	,011	,044	,005	,000
aspek6	Sum of										
	Squares										
	and Cross-										
	products	47,524	120,143	135,000	170,476	315,619	163,143	106,524	83,524	78,190	919,143
	Covariance	1,159	2,930	3,293	4,158	7,698	3,979	2,598	2,037	1,907	22,418
aspek7	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42
	Pearson	,516**	,345*	,520**	,430**	,505**	1	,597**	,210	,536**	,581**
	Correlation										
	Sig. (2-tailed)	,000	,025	,000	,004	,001		,000	,182	,000	,000
	Sum of										
aspek8	Squares	143,429	95,571	160,000	138,571	163,143	330,571	168,429	57,429	101,429	1008,571
	and Cross-										
	products										
	Covariance	3,498	2,331	3,902	3,380	3,979	8,063	4,108	1,401	2,474	24,599
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42
aspek9	Pearson	,611**	,344*	,488**	,486**	,387*	,597**	1	,216	,698**	,511**
	Correlation										
	Sig. (2-tailed)	,000	,026	,001	,001	,011	,000		,169	,000	,001
	Sum of										
	Squares	144,905	81,429	128,000	133,595	106,524	168,429	240,405	50,405	112,738	755,429
aspek10	and Cross-										
	products										
	Covariance	3,534	1,986	3,122	3,258	2,598	4,108	5,864	1,229	2,750	18,425
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42
	Pearson	,260	,320*	,291	,456**	,312*	,210	,216	1	,203	,394**
aspek11	Correlation										
	Sig. (2-tailed)	,096	,039	,062	,002	,044	,182	,169		,198	,010
	Sum of										
	Squares	59,905	73,429	74,000	121,595	83,524	57,429	50,405	226,405	31,738	565,429
	and Cross-										
aspek12	products										
	Covariance	1,461	1,791	1,805	2,966	2,037	1,401	1,229	5,522	,774	13,791
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42

aspek9	Pearson Correlation	,460**	,242	,307*	,386*	,423**	,536**	,698**	,203	1	,507**
	Sig. (2-tailed)	,002	,123	,048	,012	,005	,000	,000	,198		,001
	Sum of Squares and Cross-products	73,238	38,429	54,000	71,262	78,190	101,429	112,738	31,738	108,405	503,429
	Covariance	1,786	,937	1,317	1,738	1,907	2,474	2,750	,774	2,644	12,279
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42
	Pearson Correlation	,356*	,191	,388*	,313*	,542**	,581**	,511**	,394**	,507**	1
perilaku agresif	Sig. (2-tailed)	,021	,226	,011	,044	,000	,000	,001	,010	,001	
	Sum of Squares and Cross-products	519,429	277,571	627,000	529,571	919,143	1008,571	755,429	565,429	503,429	9108,571
	Covariance	12,669	6,770	15,293	12,916	22,418	24,599	18,425	13,791	12,279	222,160
	N	42	42	42	42	42	42	42	42	42	42

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,742 ^a	,551	,425	11,307

a. Predictors: (Constant), aspek9, aspek8, aspek2, aspek3, aspek5, aspek1, aspek6, aspek4, aspek7

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	5017,322	9	557,480	4,360	,001 ^b
Residual	4091,249	32	127,852		
Total	9108,571	41			

a. Dependent Variable: perilaku agresif

b. Predictors: (Constant), aspek9, aspek8, aspek2, aspek3, aspek5, aspek1, aspek6, aspek4, aspek7

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

H

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1					
(Constant)	22,172	11,876		1,867	,071
aspek1	,596	1,105	,095	,539	,594
aspek2	-1,119	1,002	-,179	-1,116	,273
aspek3	,097	,884	,017	,109	,914
aspek4	-1,091	,930	-,203	-1,173	,250
aspek5	2,012	,913	,375	2,203	,035
aspek6	1,413	,901	,269	1,568	,127
aspek7	1,010	1,228	,164	,822	,417
aspek8	1,797	,857	,283	2,096	,044
aspek9	,958	1,614	,104	,593	,557

a. Dependent Variable: perilaku agresif

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN J

Google Form

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

KUISIONER

Assalamualaikum saya Pudi Wardatul Wahidah dari Fakultas Psikologi UIN Suska Riau, saya menulis kuis ini untuk mengetahui bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap game online yang dimainkan oleh adik-adik saya. Kuis ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan adik-adik saya terhadap game online yang dimainkan oleh adik-adik saya. Kuis ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan adik-adik saya terhadap game online yang dimainkan oleh adik-adik saya.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

* Wajib

1. NAMA *

2. UMUR *

3. Kelas *

4. Jenis Kelamin *

Centang semua yang sesuai.

☐ Laki-laki

☐ Perempuan

5. 1. Apakah kamu bermain game online? *

Tandai satu oval saja.

Ya

Tidak

6. 2. Apakah kamu suka kasar saat bermain game online? *

Tandai satu oval saja.

Ya

Tidak

7. 3. Saat kamu kalah bermain game online, apakah kamu marah? *

Tandai satu oval saja.

Ya

Tidak

0. 6. Saya memiliki gangguan kesehatan saat bermain game online (seperti sakit mata) *

Tandai satu oval saja.

Ya

Tidak

11. 7. Saya rela melewatkan waktu makan saat bermain game online *

Tandai satu oval saja.

Ya

Tidak

2. 8. Berapa lama kamu bermain game online dalam satu hari? *

Tandai satu oval saja.

2 - 3 Jam/Hari

3 - 4 Jam/Hari

5 - 6 Jam/Hari

berdayakan oleh

Google Forms

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN K

Surat Keterangan Penelitian

UIN SUSKA RIAU



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI

كلية علم النفس
FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: fpsi@uin-suska.ac.id

Nomor : Un.04/F.VI/PP.00.9/1789 /2019 Pekanbaru, 24 Juli 2019
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Mohon Izin Prariset

Kepada
Yth. Kepala MTsN 1 Kampar
Kampar

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada Saudara bahwa:

Nama : Putri Wardatul Wahidah
NIM : 11561204266
Jurusan : Psikologi
Semester : VIII (delapan)

ditugaskan untuk melakukan prariset di tempat Saudara guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya, yaitu:

"Hubungan antara Kecenderungan Kecanduan Game Online Smartphone dengan Perilaku Agresif pada Siswa."

Untuk itu kami mohon Saudara berkenan memberi izin prariset yang bersangkutan dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsinya.

Atas perkenan dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalam.
Kuasasa Dekan,



Ditandatangani oleh: Zulhidah, M.Pd
19660423 199403 2 001

Surat Kuasa
No. Un.04/F.VI/KP.07.6/1696/2019

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI
كلية علم النفس
FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: fpsi@uin-suska.ac.id

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Nomor : Un.04/F.VI/PP.00.9/1821 /2019
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Mohon Izin Try Out Penelitian

Pekanbaru, 26 Juli 2019

Kepada
Yth. Kepala MTsN 1 Kampar
Kampar

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada bapak/ibu bahwa:

Nama : Putri Wardatul Wahidah
NIM : 11561204266
Jurusan : Psikologi
Semester : VIII (delapan)

ditugaskan untuk melakukan try out penelitian di tempat bapak/ibu guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya, yaitu:

"Hubungan antara Kecenderungan Kecanduan Game Online Smartphone dengan Perilaku Agresif pada Siswa."

Untuk itu kami mohon bapak/ibu berkenan memberi izin try out yang bersangkutan dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsinya.

Atas perkenan dan kerjasama bapak/ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalam.
Dekan,



Prof. Dr. Hairunas, M.Ag
NIDK 19720828 200604 1 002

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI
كلية علم النفس
FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: fpsi@uin-suska.ac.id

Nomor : Un.04/F.VI/PP.00.9/2056/2019 Pekanbaru, 16 Agustus 2019
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Mohon Izin Riset

Kepada
Yth. Kepala MTsN 1 Kampar
Kampar

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada bapak/ibu bahwa:

Nama : Putri Wardatul Wahidah
NIM : 11561204266
Jurusan : Psikologi
Semester : IX (sembilan)

ditugaskan untuk melakukan riset di tempat bapak/ibu guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya, yaitu:

"Hubungan antara Kecenderungan Kecanduan Game Online Smartphone dengan Perilaku Agresif pada Siswa."

Untuk itu kami mohon bapak/ibu berkenan memberi izin riset yang bersangkutan dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsinya.

Atas perkenan dan kerjasama bapak/ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalam.
Dekan,



Mairunas, M.Ag

20828 200604 1 002

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN KAMPAR
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1 KAMPAR**

Jalan Transad No. 07 Lereng - Kode Pos 28463
Website : www.mtsnmodelkuok.sch.id
Email : datamtsnkuok@yahoo.go.id

SURAT KETERANGAN IZIN MELAKUKAN RISET

Nomor : B-130 /Mts.04.7/PP.00.5/08/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kampar, berdasarkan Surat Izin Penelitian dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Psikologi No : Un.04/F.VI/PP.00.9/2056/2019 tanggal 16 Agustus 2019, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **PUTRI WARDATUL WAHIDAH**
Nim : 11561204266
Jurusan : Psikologi
Jenjang : S1
Judul Penelitian : "HUBUNGAN ANTARA KECENDRONGAN
KECANDUAN GAME ONLINE SMARTPHONE
DENGAN PRILAKU AGRESIF PADA SISWA".

Yang bersangkutan kami izinkan melakukan penelitian guna mendapatkan data sebagai syarat memenuhi kelengkapan data skripsi yang bersangkutan.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya
Terima Kasih.

Kuok, 21 Agustus 2019



Kepala
BENI FANTLI, M. Pd
NIP. 196912261998032001

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.